
月刊テクノポリス6月号増刊
Dō-Jin テクノポリス
同人ソフト大全集
初掲載45本を含む
入手可能なソフト全86本
おにおんのアルゴリズムを見切ったぞ!? 総集編
同人ネットに参加したい人へ
通信ソフト大紹介
16ビットの
グラフィックツール大研究
好評! いがらしみきお事務所謹製マンガ
おかっぱおさげのBBSちゃん
佐藤元の同人ソフトはちゃめちゃマンガ
Dō-Jin QUEST
便利な!
音色作成プログラム付き
コンピュータ・ミュージックの講座
Vol. 7
880YEN


近日発売
このごろ
こわいゆめをみるの.
天使たちの午後
Part III
番外編

テクノポリス増刊

同人ソフト大全集 Vol.7 もくじ

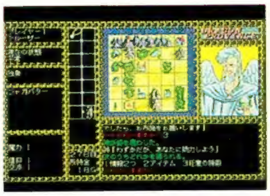
記事中で媒体が略称のものは次のとおりです。3.5D→3.5インチ2Dディスク、3.5DD→3.5インチ2DDディスク、3.5HD→3.5インチ2HDディスク、5D→5インチ2Dディスク、5DD→5インチ2DDディスク、5HD→5インチ2HDディスク

本誌の内容についての電話によるお問い合わせは、月曜日から金曜日（祝祭日を除く）の午後4時から6時の間に☎03-3431-1627〈徳間書店インターメディア　テクノポリス編集部〉にお願いします。

♥♥♥♥♥♥♥ 通販で入手可能なものばかり!! ♥♥♥♥♥♥♥

Dō-Jinファン パート1

'90/10〜'91/1 テクノポリス本誌再掲載——7



Dō-Jinファン パート2

テクノポリス本誌未掲載の新作紹介——59



ソフトもくじ——5

ソフト&サークルのさくいん——6

通販のオキテまんが——8 9 17 25 31 37 65 73

通販を申し込むときの注意——80 81

実用記事4本

PC-98、X68000版で主流のもの
グラフィックツール インプレッション!!——85

Dō-Jinソフトファンのための
ハードウェア大研究——91

通信ソフト紹介&サークル主催のネット案内
パソコン通信にくびったけ♡——101

X68000版の音色作成プログラム付き
サクサク作る同人ミュージック!——114

同人ソフトはちゃめちゃマンガ
Dō-Jin QUEST
by 佐藤　元——51

パソコン通信爆笑マンガ
おかっぱおさげのBBSちゃん
by いがらしみきお事務所——108

同人ソフトからのデビュー
SAYOKO SCENE・2 うれしい、楽しい、大好き!
by 砂瀬聖紫涙——157

アンケート&プレゼント——82

みなみりょ〜このDō-Jinだんわしつ!——122

おにおんのアルゴリズムを見切ったぞ!? 総集編——125

ブロックくずしの巻 その1——126

ブロックくずしの巻 その2——131

アドベンチャーゲームの巻 その1——136

アドベンチャーゲームの巻 その2——141

カードゲームの巻 その1——146

カードゲームの巻 その2——151

●AD・表紙デザイン／㈱マッシュアイランド ●表紙セル原画／Y人 ●表紙セルワーク／スタジオK ●表紙背景／かぶとむし工房 ●ロゴデザイン／本吉谷明彦 ●デザイン／㈱マッシュアイランド ●フィニッシュデザイン／㈱創文新社、㈱バンアート、あくせす ●印刷／凸版印刷㈱

ちょっとウチワ話

発売日が延びちゃったために、背景の木の絵をサクラ満開から緑に変更。さらにセルのトレスマシンの調子も悪く（湿気に弱いらしい）、スケジュールが大幅に乱れてしまったのネ。結局、印刷屋さんにムリしてもらうことに。今回の表紙は、みんなの汗と涙の結晶よん。



Dō-Jinファンソフトのもくじ

•PART1 本誌掲載作総集編

Rotate! —— P.10
UNUSUAL BALL —— P.11
PHOENIX QUIZ
～スライムキングをハリ倒せ！～ —— P.11
TERROR NIGHT —— P.12
Dragon Rouge —— P.12
GEM・DROP —— P.13
ESCAPE PRINCESS —— P.14
名探偵みゃこちゃんの トランプハウスの怪
～連続美少女殺人犯を追え～ —— P.15
ぽんじゃら —— P.16
ACTION POKER BROCALD —— P.18
もぐ& 追加データ・ビップルーム
追加データ・ツイン —— P.18
TETPON —— P.19
まわるんだー88 —— P.20
爆裂サーガ 三択伝説～炎のレジェンド～ —— P.20
Running Point Ⅰ～学園編～ —— P.21
TAKE OUT7 —— P.22
LOCK ON3 —— P.22
Semi Double —— P.23
活殺詩劇 —— P.24
でんぐりごん —— P.26
BBS ちゃん —— P.26
Brunette ver.2 —— P.27
PRINCE&PRINCESS —— P.28
衰弱作戦Ⅱ～もえよどらごん～ —— P.29
HERETS —— P.30
サディスティック ゲーマーズ
～PART3 テレフォンプレイ～ —— P.32
東遊記 —— P.32
冒険!! ICZER-3
～魔界都市東京！ 三種の神器編～ —— P.33
これって でーすれ JONG —— P.34
機動警察第二分署～EL FORCE～ —— P.34
DICEでポン —— P.35
TEMP MONSTER～ガーちゃんの大冒険!!～ —— P.36
Dragon Province Ver 1.5 —— P.38
セブンティーン —— P.40
SWEET GIRL2 ～Body game～ —— P.41
GRID —— P.42
Shampoo —— P.42
BATTLE-BUNNYGIRL —— P.43
青の石像 —— P.44
Kus Kus —— P.44
智ちゃんがんばるPRO —— P.45

•PART2 初掲載作紹介編

LOVE TOUCH～すてきなじょしこーせー～
～あぶないじょしこーせー～ —— P.60
ふつうのパズル —— P.60
Half Mind 2～4～究極のセーラー服選択～
～至高のウルトラ学園～
～有希のSMアドベンチャー～ —— P.61
SPANNER_P —— P.62
招待状～The Invitation Card～ —— P.62
ASCOT —— P.63
Skip! 3 —— P.63
PUZZLE KANA? —— P.64
MANKUN! —— P.64
エロデグランプリ1～5 —— P.66
IDOL QUEST Ver.1.3 —— P.66
～誰にでもできるSM講座～ 奴有夢2 —— P.67
Gundroader Release2 —— P.67
SWEETEY. —— P.68
THE 北京 —— P.68
CG 15PUZZLE Vol.1、2 —— P.69
フーセンうさぎ探偵事務所 —— P.69
宇宙制服戦争 —— P.70
OTAKU 予備校2 おたくたちの挽歌 —— P.70
REX LAND2 <DICE> —— P.71
REX LAND3 <BINGO> —— P.71
EARL GREY —— P.72
ぱずるくんSPECIAL —— P.72
EXTRA Ⅱ —— P.74
CGQ dush&オプションディスク —— P.75
FLIP・FLOP PRO68K —— P.75
たいるとるS —— P.76
SEE THROUGH —— P.76
モンモン神経衰弱2 —— P.77
Obliation' Ⅲ —— P.77
遺産相続連続殺人事件 前編
後編 —— P.78
ROLL DOWN part1 —— P.78
PUZZLES No.3
No.4 —— P.79
C-VASTER —— P.79

PART1は月刊テクノポリス1990年10月号から1991年1月号までで掲載したもののうち、現在、通信販売で入手可能なものだけをピックアップしたものです。記事の再掲載にあたっては、この増刊発行の時点で必要な加除訂正を行っているため、必ずしもテクノポリス本誌に掲載された記事と同一ではありません。また、PART2はこの増刊号で初めて掲載するもので、同じく現在通信販売で入手可能なものだけを掲載しています。

Dō-Jinファンサークルのさくいん

ABC

AMYA corporation ―― P.35
ANNANDULE Project ―― P.10
BASE MAKER ―― P.20
BURNING ★APPLE ―― P.41
COMP SOFT ―― P.21
DATA SYSTEM ―― P.78
EXCEL SOFT ―― P.36
EXIZ ―― P.13
F.F.ARP ―― P.34 P.72
FLYING GARDEN ―― P.76
G'ソフトウエア ―― P.19 P.64
Gundrowa soft ―― P.67
H・E・O software ―― P.29
HYPA SOFT ―― P.22
IMO ―― P.26
Interpreter softwere ―― P.68
J∀Mブラインド・スタッフ ―― P.60
Justice ―― P.38
K.C.C. ―― P.60
KOB soft ―― P.42
L-FACTRY ―― P.63
Lanzenträger ―― P.30
LIMIT SOFTWARE ―― P.78
LLパレス ―― P.63
M2ぷろじぇくと ―― P.76
MERMAID SOFTWARE ―― P.42
MP-NETWORKS ―― P.62
PHOENIX SOFTWARE ―― P.11
POP Software ―― P.77
RISING FORCE ―― P.44 P.69
S.S.M. ―― P.20
S.S.S シューティング スター ソフトウエアーズ ―― P.14
Scuderia Phantom ―― P.79
SLUG SOFT ―― P.71 P.72
SOFT HOUSE TODO ―― P.77
SPECTERS ―― P.27 P.32 P.74
studio DREAM CHASER ―― P.69
STUDIO DANCE／ ―― P.11
STUDIO-らじかる ―― P.26
STUDIO4989 ―― P.64
STUDIOめんたんぴん ―― P.67
STUDIO秘密工房 ―― P.68
T&H PROJECTS ―― P.28 P.34
TC Engien ―― P.66
TKO soft ―― P.16
TSUKKA software ―― P.43
TWIN soft ―― P.12

あいうえお

エテルナ電脳室 ―― P.79
えむつうの友 ―― P.12
馨皇彷徨&なにわ?プロジェクトチーム ―― P.18
環境研 ―― P.45
サークルFF ―― P.75
シクスティーンズ(16S) ―― P.32
帝王SOFT CLUB ―― P.66
動物の子供(SIPPO SOFT) ―― P.70
闘沙仏ソフトウエア ―― P.62
ぱじゃまCLUB ―― P.61
ぱいなっぷる まあまれいど ―― P.15
美少女倶楽部 ―― P.23
秘密倶楽部 ―― P.40
ふぇにっくす♡ ―― P.18
ほえほえ倶楽部 ―― P.44
まいたけ技研 ―― P.24 P.75
マリオネット ―― P.22
ミッドナイト・シアター ―― P.70
唯我独尊 ―― P.33

Dō-Jinファンソフトのさくいん

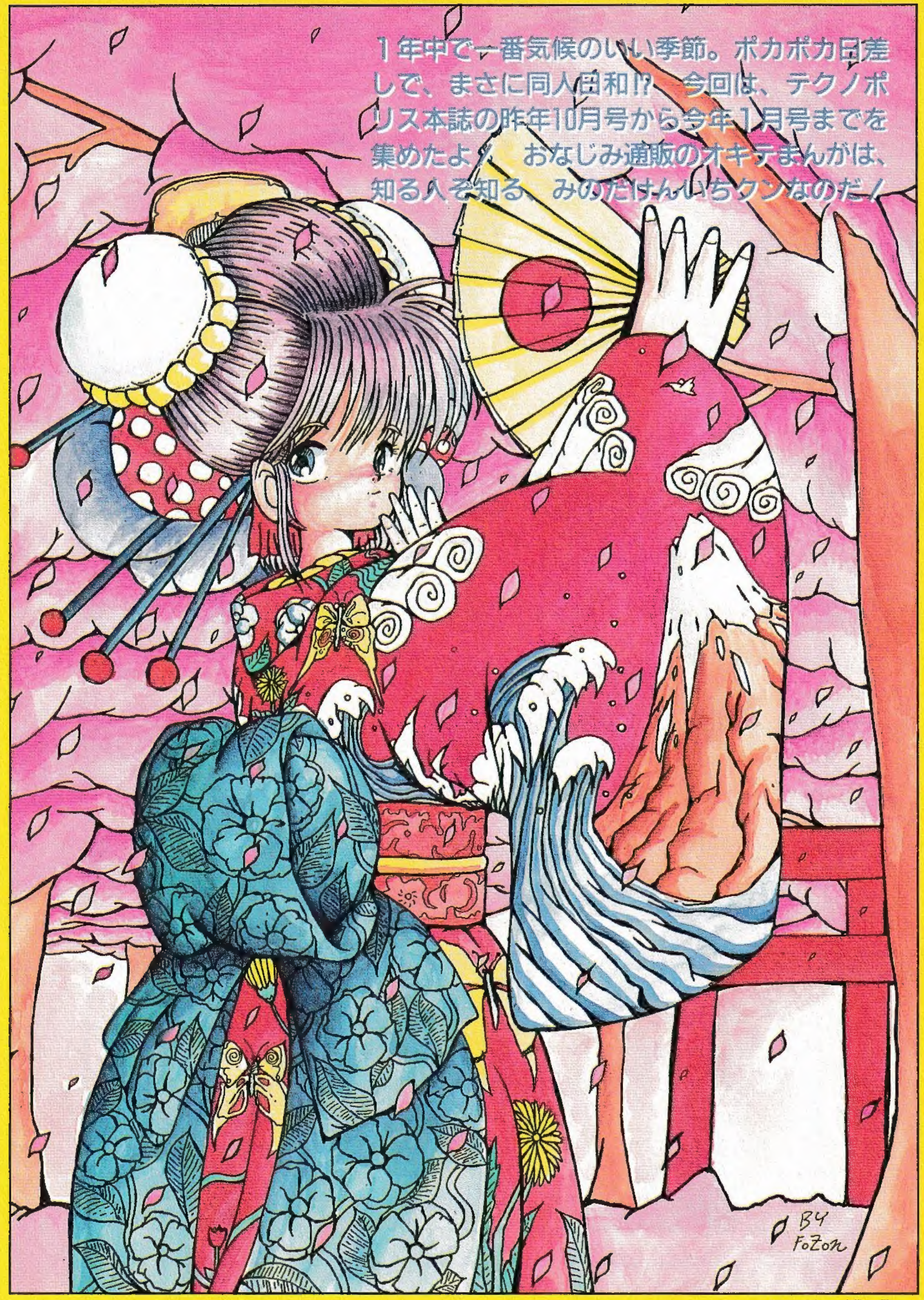
ABC

ACTION POKER BROCALD ―― P.18
ASCOT ―― P.63
BATTLE-BUNNYGIRL ―― P.43
BBS ちゃん ―― P.26
Brunette ver.2 ―― P.27
C-VASTER ―― P.79
CG 15PUZZLE Vol.1、2 ―― P.69
CGQ dush&オプションディスク ―― P.75
DICEでポン ―― P.35
Dragon Province Ver1.5 ―― P.38
Dragon Rouge ―― P.12
EARL GREY ―― P.72
ESCAPE PRINCESS ―― P.14
EXTRA II ―― P.74
FLIP・FLOP PRO68K ―― P.75
GEM・DROP ―― P.13
GRID ―― P.42
Gundroader Release2 ―― P.67
Half Mind 2~4 ~究極のセーラー服選択~、~至高のウルトラ学園~、~有希のSMアドベンチャー~ ―― P.61
HERETS ―― P.30
IDOL QUEST Ver,1.3 ―― P.66
Kus Kus ―― P.44
LOCK ON 3 ―― P.22
LOVE TOUCH~すてきなじょしこーせー~、~あぶないじょしこーせー~ ―― P.60
MANKUN／ ―― P.64
Obliation III ―― P.77
OTAKU 予備校2 おたくたちの挽歌 ―― P.70
PAZZLE KANA? ―― P.64
PHOENIX QUIZ~スライムキングをハリ倒せ~／ ―― P.11
PRINCE&PRINCESS ―― P.28
PUZZLES No.3 No.4 ―― P.79
REX LAND2 〈DICE〉 ―― P.71
REX LAND3 〈BINGO〉 ―― P.71
ROLL DOWN part1 ―― P.78
Rotate／ ―― P.10
Running Point I ~学園編~ ―― P.21
SEE THROUGH ―― P.76
Semi Double ―― P.23
Shampoo ―― P.42
Skip／3 ―― P.63
SPANNER_P ―― P.62
SWEET GIRL2~Body game~ ―― P.41
SWEETEY. ―― P.68
TAKE OUT 7 ―― P.22
TEMP MONSTER~ガーちゃんの大冒険!!~ ―― P.36
TERROR NIGHT ―― P.12
TETPON ―― P.19
THE 北京 ―― P.68
UNUSUAL BALL ―― P.11

あいうえお

青の石像 ―― P.44
遺産相続連続殺人事件 前編・後編 ―― P.78
宇宙制服戦争 ―― P.70
エロデグランプリ1~5 ―― P.66
活殺詩劇 ―― P.24
機動警察第二分署~EL FORCE~ ―― P.34
これって でーすれ JONG ―― P.34
サディスティックゲーマーズ~PART3テレフォンプレイ~ ―― P.32
招待状~The Invitation Card~ ―― P.62
衰弱作戦II~もえよどらごん~ ―― P.29
セブンティーン ―― P.40
たいるとるS ―― P.76
~誰にでもできるSM講座~奴有夢2 ―― P.67
でんぐりごん ―― P.26
東遊記 ―― P.32
智ちゃんがんばるPRO ―― P.45
爆裂サーガ 三択伝説~炎のレジェンド~ ―― P.20
ぱずるくんSPECIAL ―― P.72
フーセンうさぎ探偵事務所 ―― P.69
ふつうのパズル ―― P.60
冒険!! ICZER-3~魔界都市東京！ 三種の神器編~ ―― P.33
ほんじゃら ―― P.16
まわるんだー88 ―― P.20
名探偵みやこちゃんのトランプハウスの怪~連続美少女殺人犯を追え~ ―― P.15
もぐ&追加データ・ビッブルーム、追加データ・ツイン ―― P.18
もンもン神経衰弱2 ―― P.77

Dō-Jinソフト



イラスト/FoZon

パート1 総集編

'90/10
~
'91/1

再掲載の

同人ソフト41本

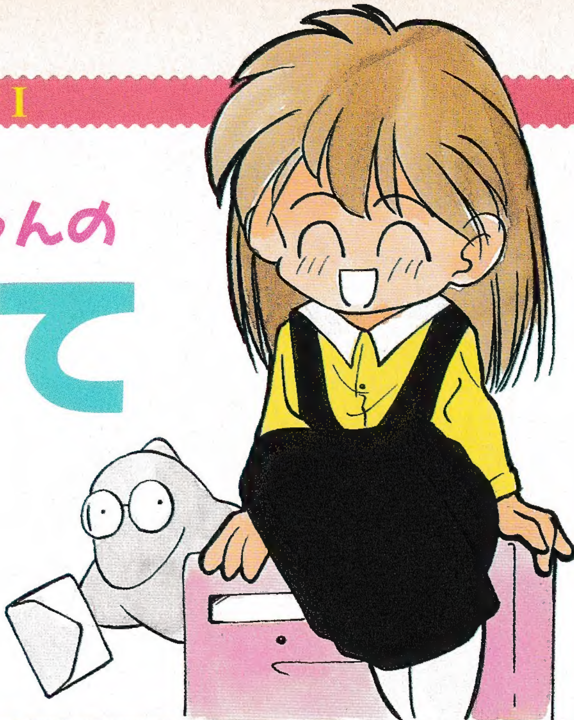
——10~45ページ

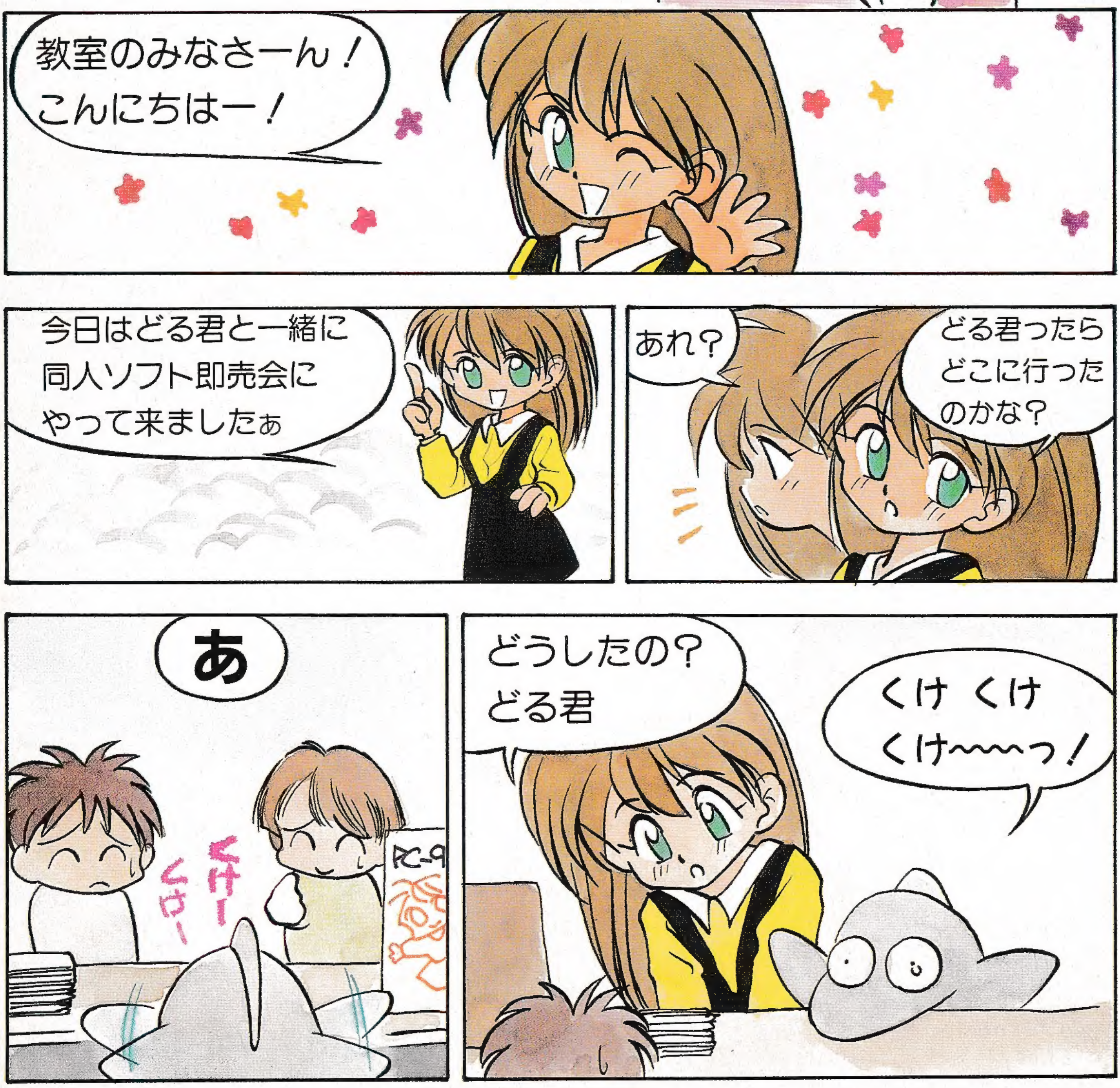
通販のオキテまんが BYみのだけんいち——8、9、17、25、31、37ページ

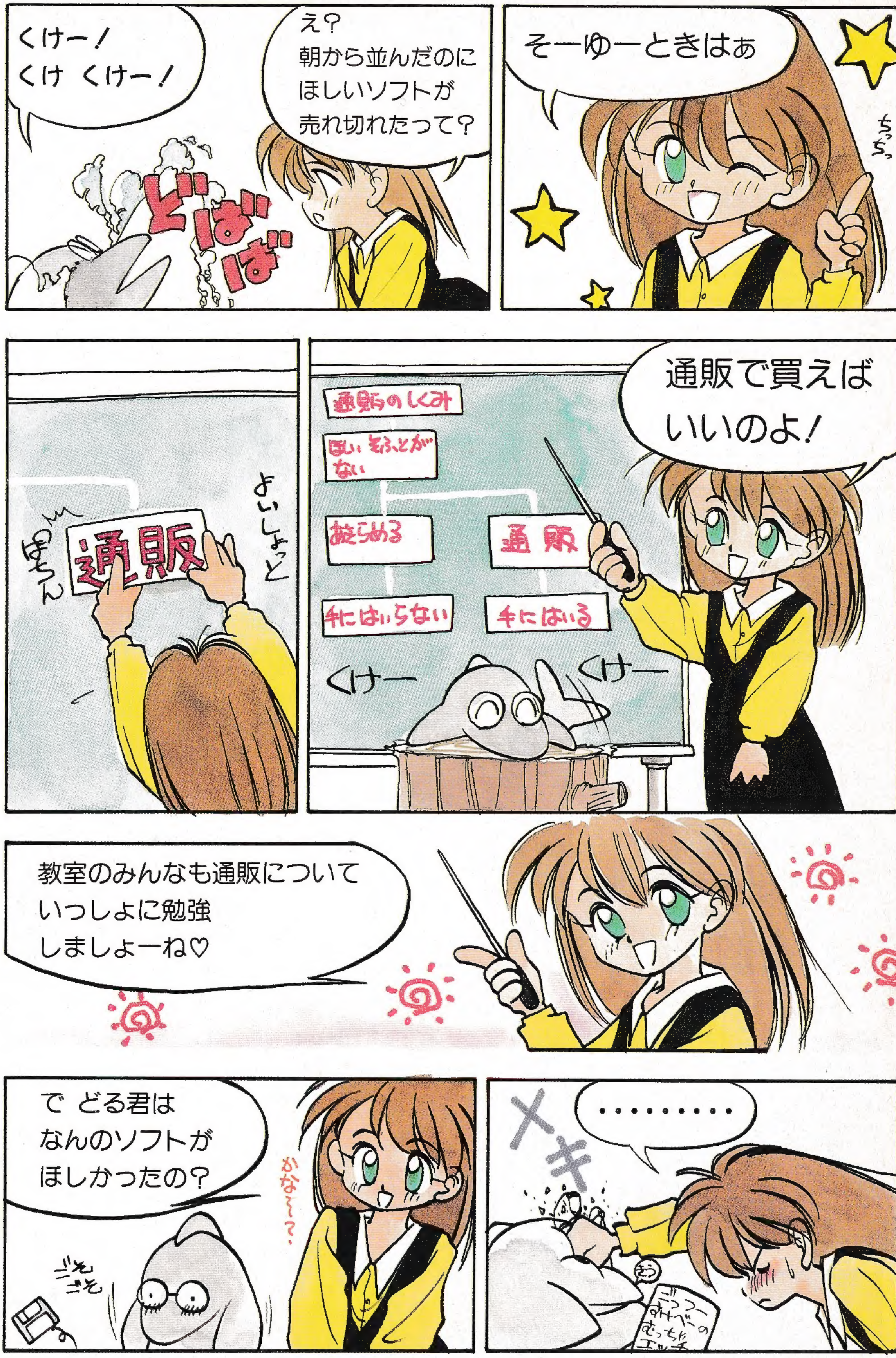
どる君とまりなちゃんの

たちって通販！

by みのだけんいち






くけー！
くけ くけー！
どばばば
え？
朝から並んだのに
ほしいソフトが
売れ切れたって？
そーゆーときはぁ
ちっちっ
ぱちん
通販
よいしょっと
通販のしくみ
ほしいそふとがない
あきらめる
通販
手にはいらない
手にはいる
通販で買えば
いいのよ！
くけー
くけー
教室のみんなも通販について
いっしょに勉強
しましょーね♡
で どる君は
なんのソフトが
ほしかったの？
かな～？
ごそごそ
…………
メキ
ごっつー
すけべーの
むっちゃ
エッチ

2種類のパズルを楽しんじゃおう！

Rotate!（ローテート）

BY●ANNANDULE Project

PC-9801VM以降	3.5・5HD
X68000シリーズ	5HD

※要アナログディスプレイ
※PC-9801VM2のみ要16色ボード、要RAM640K以上
※PC-98シリーズは、要MS-DOS(Ver.2.1以上)

頭を使えばキレイなグラフィック!?

このゲームは、２種類のパズルから成り立っている。最初にプレイするパズルは、縦、もしくは横の隣り合ったパネルを取っていって、全部のパネルを取れば１面クリアというもの。しかし、単純に見えてこのパズル、なかなかムズイ！　なめてかかると後で泣きをみるぞ。このパズルをクリアすると、次はローテートパズル（ぞくにいう15パズル）をプレイできるのだ。こうして２つのパズルを見事クリアすると、ビューティフルなグラフィックが見られるというわけ。面数は全部で６面だが、全面クリアの道は厳しいぞ。何度もコンティニューしてがんばろう!!

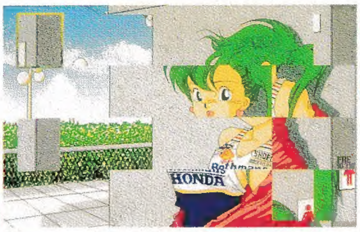
※画面はPC-98版のものです





●もし失敗しても、安心の１手戻しや、コンティニューの機能あり

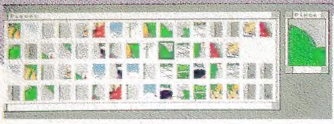
●最初のパズル。縦4、横16のパネルを2枚1組で順々にとっていく。先の先を読むのだぞ
●ローテートパズル。上下左右動かしてパネルを元の位置に持ってきて絵を完成させよう





こんな感じ！

●隣り合った2枚のパネルを取ります　●すると空間を埋めるべく右のパネルは移動





完成!!

●１面完成！　女のコも心なしか微笑んでくれてるような気がする

通販の申し込み方法

〒464　愛知県名古屋市千種郵便局留　ANNANDULE Projectまで、1500円分の郵便小為替（無記名）と、ソフト名（必ず）・機種名（必ず）・媒体（必ず）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したシールを同封のうえ送ってください。

2面以降もかわいいな♡



●パソコンで何かを打ち込んでいるポニーテールのコ



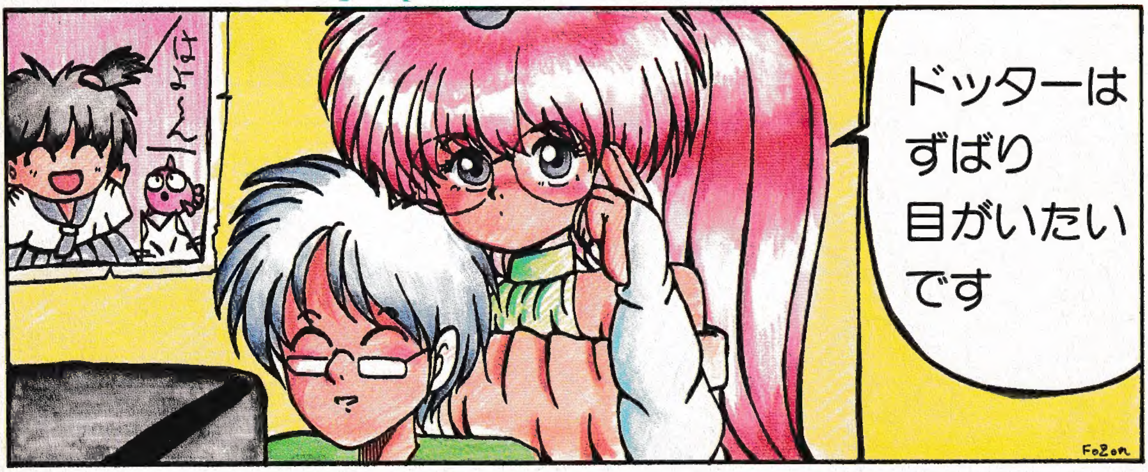
●何かを訴えているような目でこちらを見てるね



●なびく緑の髪が彼女の魅力かな♡



●超能力美少女戦士かな。頑張れ！　僕がついてるぞ



4人の敵たちとピンポンで勝負
UNUSUAL BALL

BY●STUDIO DANCE／

MSX2	3.5DD

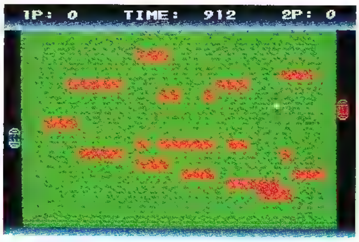
※要MSX-MUSIC

戦場は刻々と変わっていくぞ!?

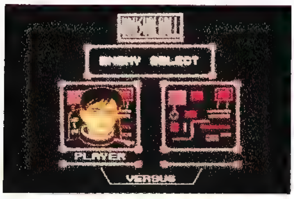
4人（人じゃないのもいるが）の敵の中から対戦者を選び、競い合うピンポン（とゆうかテニスとゆうか……）ゲーム。フィールド上には、たくさんのブロックがあり、球があたるとブロックは消えて他の場所にフイに現れる。その中で、制限時間内に相手より多くの得点を取れば勝ち。そして勝利の暁には美しいC. G. を見られちゃうのだ。友達と2人で対戦することもできるぞ。



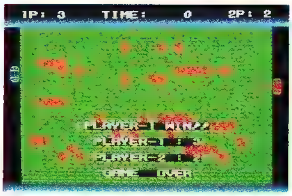
●これがセレクト画面。2人対戦もできるので友達と燃えよう／



●メイン画面。障害物のブロックがジャマをする。がんばれ／



●対戦相手はこの画面で選ぶ。左にいるのがプレイヤーの分身だ

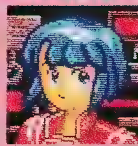


●戦いは終わった。私の勝ちだなっ。まあ、また挑戦してきたまえ

通販の申し込み方法

〒238 神奈川県横須賀市小川町23-1 三笠ハイツ1,410 秋元様方 STUDIO DANCE／まで、700円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。

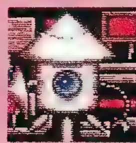
対戦相手は美女とロボット！



●かわいいこのコは弱いぞ



●やや強い美人のお姉さんよ



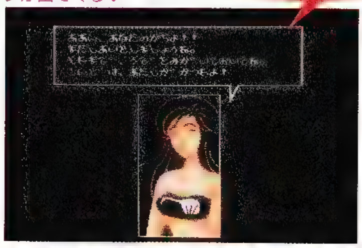
●こーゆー訳のわからないヤツも!?



●はっきりいってこいつは強敵

●左のように勝つと、下のようなグラフィックが出てくる♡

勝つと…



超ムズのクイズ・アドベンチャーゲーム
PHOENIX QUIZ（フェニックス クイズ） ～スライムキングをハリ倒せ！～

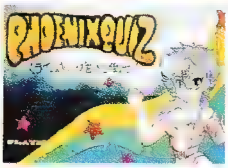
BY●PHOENIX SOFTWARE

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D
X68000シリーズ	5HD

※PC-88VAシリーズ未確認

スライムと頭脳で勝負だ！

いつもやられてばかりのスライムたち。体力でダメなら頭脳で勝負だ！ということで、スライムたちはクイズで勇者に戦いを挑んできた……。ゲームはすごろく形式で進めていくクイズAVGなのだが、ランダムに出される問題はやたらにむずかしい。とにかくナマハンカなことじゃエンディングまでは到達できないぞ。



●X68K版のタイトル画面。1人プレイか、2人同時プレイかを選択



●クイズ画面。問題は幅広いジャンルから出題されるので、かなりの知識量を要求されるのだ



●まず、さいころを振り、止まった場所で出される問題をノルマの数だけこなせば次に進める

通販の申し込み方法

〒331 埼玉県大宮市櫛引町2-5-24 中山様方 PHOENIX SOFTWAREまで、700円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

※画面はX68000版のものです

各面のボスキャラたち

ボスとの対決ではクイズのジャンルを選ぶことができるけれど、一度選んだジャンルは次のボスとの対決では選べないので注意しよう。



秋の夜長にこわ〜いサスペンスAVG!?

TERROR(テラー) NIGHT(ナイト)

BY●TWIN soft

PC-8801mkIISRシリーズ	5D

※PC-88VAシリーズ未確認
※サウンドボードII対応

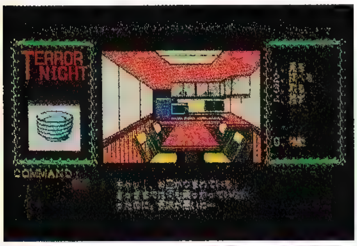
深い森の中の古い屋敷で……

ゲームの主人公・星野高志は、ある日、恋人の赤羽綾子と友人の中島明美・藤崎龍介と高原へドライブに出かけた。ところが、帰り道で迷ってしまい、見つけた屋敷で休もうとして入ったが最後、そこに閉じ込められてしまったのだ。そうしているうちに明美が殺されて……というストーリーのサスペンスAVGだ。

ゲームは親切なコマンド選択方式。それほど悩むことなくストーリーが進行していって、話が展開するとビジュアルシーンになる。グラフィックがなかなかキレイで、雰囲気盛り上げるBGMもとってもグッド！



○道に迷った主人公たち。夜も遅くなってしまいだんだん心細くなってきた



○右側にコマンドが、左側にアイテムが表示される。なお、パスワード機能も付いてるぞ


○左側が主人公の星野高志で、右の女のコが赤羽綾子。2人とも大学生だ


○壁につながれた男性が……。この人はこの屋敷の秘密を知っているのか!?



○明美が何者かに襲われた……

○ある部屋で見つけた箱の中に怪しげなペンタグラムが……



通販の申し込み方法

〒190-12　東京都西多摩郡瑞穂町殿ヶ谷692-12　町屋様方　TWIN softまで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

あの『ドラ○ピ』の3Dシューティング!?

Dragon(ドラゴン) Rouge(ルージュ)

BY●えむつうの友

MSX2	3.5DD

王子リューンを救出するのだ！

フレアドラゴン族を支配しようとしたアースドラゴン族は、フレアドラゴン族の王子リューンを人質にとり降伏を迫った。これを知った姉のルージュは、リューンの救出に向かうが……。

プレイヤーはドラゴンのルージュを操作し、アースドラゴンの手下どもをやっつけていくという3Dシューティングゲームだ。MSX2とはいえ、かなり滑らかな3D処理にはちょっとオドロキだぞ。武器は通常弾のほか、画面上の敵を全滅させる特殊武器もあるので、これを有効に活用してガンバレ！

通販の申し込み方法

〒173　東京都板橋区板橋2-13-8　むさしのビル303　井口様方　えむつうの友まで、700円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）・機種名・年令を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを2枚同封のうえ送ってください。

ドラゴンに変身！

オープニングでは、人間の姿をしているルージュがドラゴンに変身する。なんか某『ドラ○ピ』を思い出すのは気のせいかな？



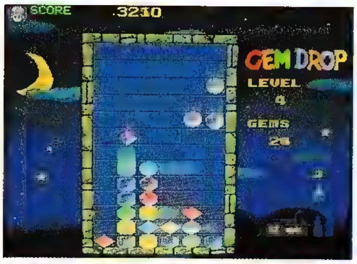
最近流行のアクションパズルだよ
GEM・DROP
BY● EXIZ

通販の申し込み方法
〒223 神奈川県横浜市港北区箕輪町2-18-27 総合同人サークルEXIZまで、1800円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。

X68000シリーズ | 5HD

左右にスクロールするのがポイント！

ツツツ～ッと落ちてくる宝石のようなブロックを一定のルールで消していき、一番上まで積み重ならないようにするというアクションパズルだ！ 落ちてくるブロックではなく、積み重なってしまった部分のほうを左右にスクロールさせて、コントロールしていくのだ。最初はちとムズイけど、中毒度がかなり高いので、はまっちゃうぞ！



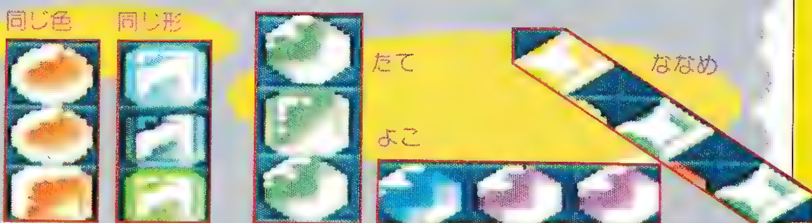
○ブロックは1度に複数落ちてくる。なお、一定の数のブロックを消すと背景の絵が変わるぞ



○EASY、DIFFICULT、WIPSの3つの各モードごとにネームエントリーもできるのだ

◆基本ルール◆

同じ色か同じ形のブロックが3つ並べば消え、1番上までブロックが積み重なってしまうとゲームオーバー！というシンプルなルールだ。「単純だけどハマル」これゲームの基本ね！



3つのモードがあるぞ!!



○これがホントのEASYモード。一度はまってしまうとやめられなくなってしまう……



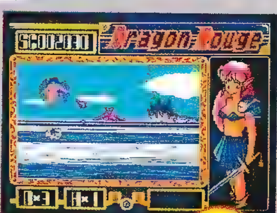
○基本はEASYモードなのだが、縦は同じ形のものをそろえても消えないし、斜めは消せない！



○ブロックがすべて顔（WIPS）なのだ。形はすべて同じなので色のみで消していくわけだね！

AREA 1

この面は敵もあんまり出てこないのでラクにクリアできるでしょう。最初が楽だと、とっつきやすいね。



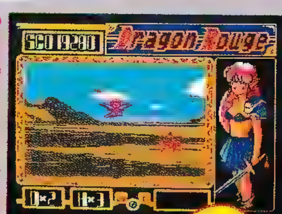
○1面は敵も一度にたくさん出てこないので楽勝！



○目玉のような敵をやっつけると、ボスの本体が出てくるぞ

AREA 2

砂漠面。地上にはサソリがゾロゾロなのだ。タイミングよく特殊武器を使えば、なんなくクリア！



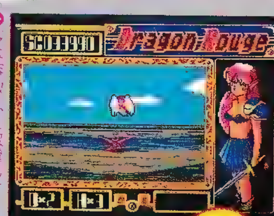
○敵の弾をよけるだけでなく、特殊武器も有効に使っていこう



○中央でジッとしているヤツがボスだ。連射で短期決戦！

AREA 3

かなり気合いを入れないとクリアはムズいぞ。何度もコンティニューして挑戦しよう！



○敵は容赦なく攻撃してくる。一カ所にジッとするな



○多関節のドラゴンだ。弱点はもちろん頭。ガンガン撃て!!

そして最終エリアへ……

地上13階の塔の中から大脱出!!

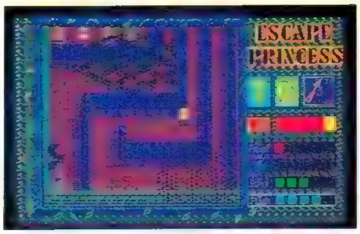
ESCAPE PRINCESS（エスケープ プリンセス）

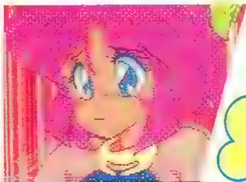
BY●S.S.Sシューティング スター ソフトウェアース

PC-8801mkIISRシリーズ | 5D

ちょっとムズイけど タップリ遊べるよ

不気味な塔に住む魔王に、大陸中のカワイイお姫様がさらわれてしまった。もちろん、塔の中には誰も入れない。そこでウィザードのライーは、さらわれたお姫様の1人ファリアを魔法で外からコントロールし、塔から逃がすことを考えたのだ。というわけで、ファリア姫を塔から脱出させて、魔王を倒すのが目的なのだが、塔の中はワープ地点があったりと、複雑になっている。しかもファリアがいる場所は塔の13階なうえ、手下が邪魔をするわ、トラップがあるわで簡単にはいかないぞ。ただし、慣れてしまえばこっちのもの!! 途中にあるアイテムを駆使し、まめにセーブしてじっくり取り組め!?

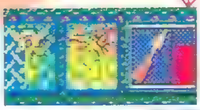




アイテムは、

LIFEを回復させる薬草や、その階の霧を消すCLEAR、暗いところを明るくするS.FLA、30〜40歩ぐらいの間だけ霧を消す FLASHなどがある。このほかに、魔法の弓、矢、鍵などがあり、これを全部見つけないと最後のボスは倒せないのだ。





霧はランダムに変化





マンガみたいなオープニング



通販の申し込み方法

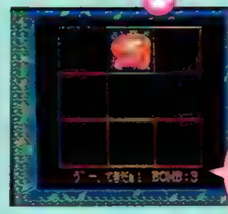
〒332 埼玉県川口市飯塚3-16-2 PEC「S.S.Sシューティング スター ソフトウェアーズ」通販係まで、以下の①〜④までのものを同封のうえ送ってください。①1500円分の郵便小為替（無記名）または現金書留。②希望するソフト名・機種・媒体を書いたメモ用紙。③タックシールかフロッピーシールに自分の郵便番号・住所・氏名（それをはってソフトを郵送するので、自分の名前の後に"〜様"を書いてください）を明記したもの。④③のコピー（これは発送ミスなどがあったときのチェック用になります）。**必ず守るようにお願いいたします。**なお、郵便小為替の受領証書は、お手元に保管するようにしてください。

戦闘シーンも変わっちょるぞ

魔王の手下と遭遇すると戦闘になるわけなんだけど、これがちと変わっていて、もぐらたたきみたいな感じなんだ。負けるとLIFEが減ってしまうが、勝つとLIFEが少し上がってラッピー／だぞ。

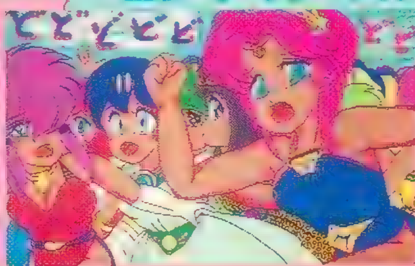






そして感動のエンディング!?





この後はひ・み・つ!!

美少女神経衰弱AVGなのだ

名探偵みゃこちゃんの トランプハウスの怪 ～連続美少女殺人犯を追え～

BY●ぱいなっぷる　まあまれいど

FM TOWNS | 3.5HD

※要TOWNSシステムソフトウェアV1.1L30

FM TOWNSの同人ソフトだあ！

まだまだ数が少ないFM TOWNSの同人ソフト。ゲームは、探偵の美也子ちゃんとその助手、斗奈美ちゃんが連続美少女殺人事件を追っていく話で、神経衰弱(女のコの絵を合わせる)をクリアしていくとストーリーが展開をするという、ちょっと変わった探偵モノAVGなんだ。普通のトランプの神経衰弱は不得意なのに、カードが女のコのC.G.だと驚くほど記憶している自分を、新たに発見できるかもしれないぞ（ホントかよ）！



○こうやって神経衰弱を楽しんで、ついでに犯人を追い詰めていくってことになるのだよ



○ゲームをすると、なにやら美少女ちゃんが怪しい影を見ている。なんだなんだ？



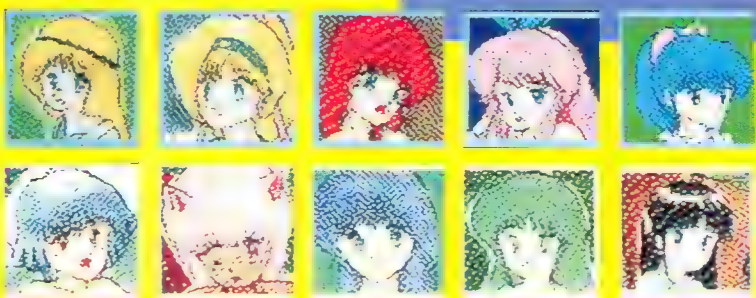
○キャー！ 美少女がキタキター！ 早く犯人を追うのだあ～！

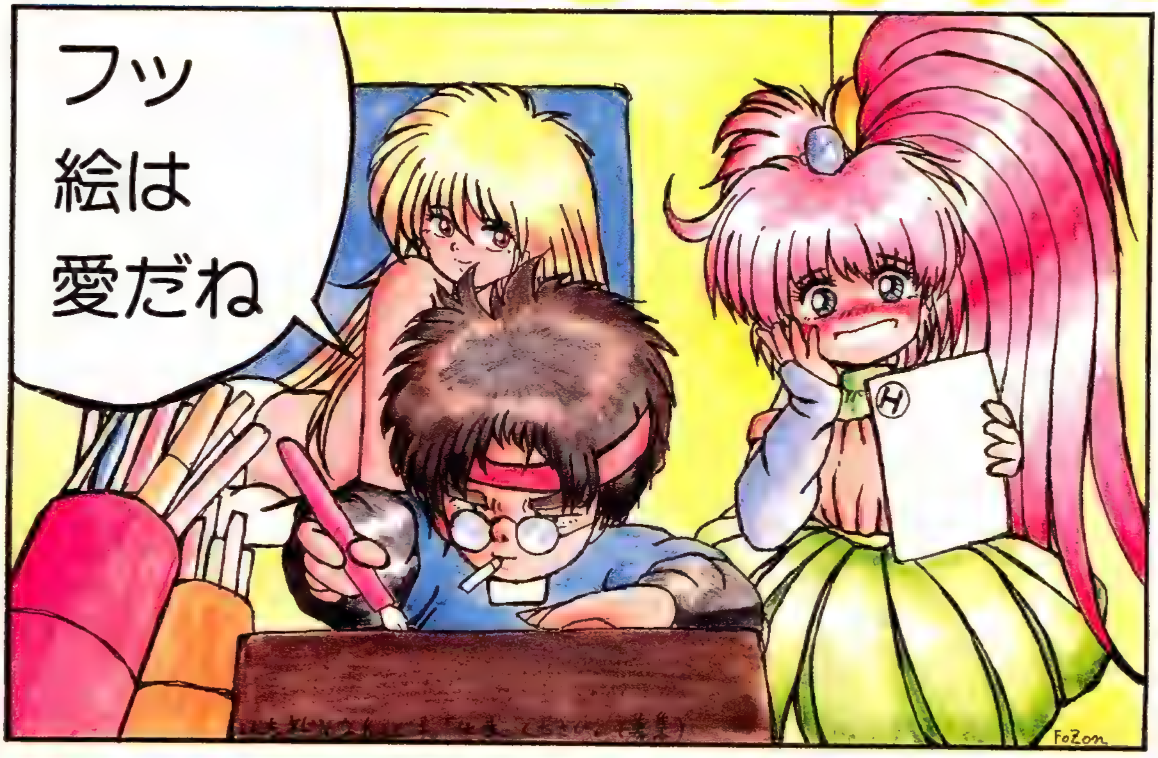
通販の申し込み方法

〒144　東京都大田区西糀谷1-13-22　落合様方　ぱいなっぷる　まあまれいどまで、1100円分の郵便小為替（無記名）と50円分の切手と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

カードの美少女たち♡

ずらりと並んだ美少女たち！　これ、みーんなカードの絵柄なのだ♡　好みのコはいるかな？





ノリで押しまくる爆笑AVG!
ぽんじゃら
BY●TKO soft

PC-8801mkIISRシリーズ | 5D

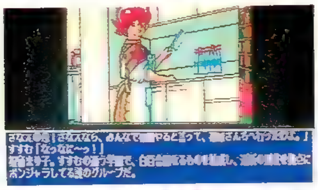
※要アナログディスプレイ

勝負に勝つとストーリーが進むの

勝っても女のコが脱がない家族ポンジャラに不満を感じていた主人公のすすむは、"ぬぎぬぎポンジャラ"を実現するために、幼なじみのさなえの部屋へ侵入。しかし、たまたまさなえが留守だったのを、勝手にナゾのポンジャラ組織・白百合団に拉致(らち)されたと思い込み、助けに向かうが……。



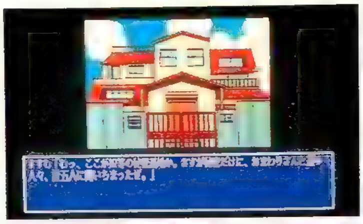




通販の申し込み方法

〒124 東京都葛飾区小菅1-35-9-7 結城様方 TKO softまで、1200円分の郵便小為替(無記名)と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名(必ず)・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。

というわけで、このゲームはポンジャラ(ポンジャンみたいなルール)に勝つと話が進むタイプのAVG。もちろん対戦相手は全部カワイイ女のコで、相手の趣味によって牌と役が違うんだ。この何かを訴えるような絵柄の牌と、それらによってできる不穏な役がとにかく楽しいぞ。はまること請け合い!



これがTKO soft公認ぬぎぬぎルールだ!?

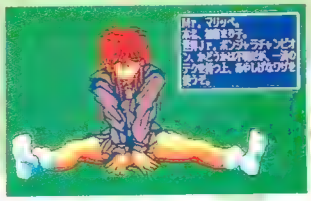


対戦相手は個性的♡

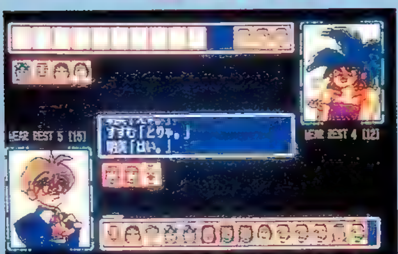








使う牌もこりゃまた個性的だい!

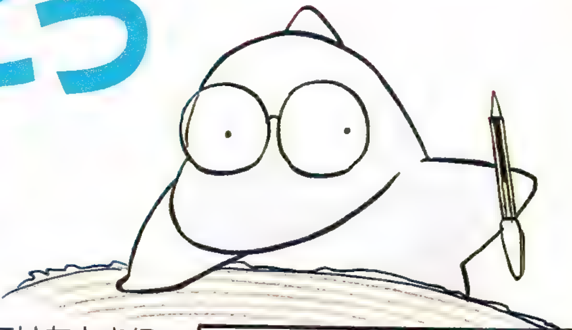




手紙を書こう

その1 道具編

by みのだけんいち





ノンストップ・カードパズルゲーム

ACTION POKER BROCALD

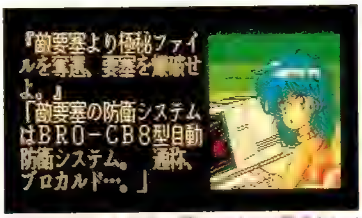
アクション ポーカー ブロカルド

BY● 馨皇彷徨&なにか？プロジェクトチーム

FM-7シリーズ | 3.5・5D

防衛システムブロカルドを解除せよ

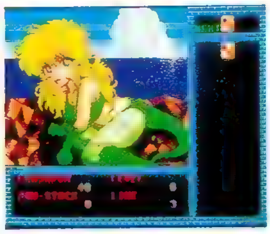
敵要塞の超大型コンピュータ「ブロカルド」の防衛システムを解除して、外部からコンピュータ回路に介入し、動力炉を暴走させ、要塞を破壊する「ブロカルド作戦」を成功させるのだ!! 防衛システムの解除方法は、5×10の範囲内で上から落ちてくるカードを操作して、トランプのポーカーの役を横一列に作り、レベルを60に達成させればOKなのだ。つまりこれは、SFタッチのアクションカードゲーム。そろえ損ねたカードは、CRASHPOWの数値を0にすれば消せるんだけど、最下段のカードが5枚あるのが条件。もちろん、レベルが上がっていくと、落ちるカードのスピードが速くなってくるから、激燃えするぞ。



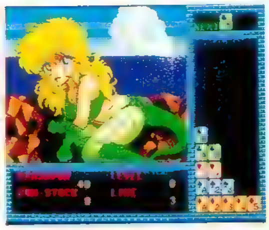
○[illegible]ゲームのオープニングとは思えないような優れもの。あとゲームの説明もあるよん♡



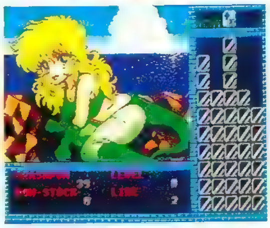
レベルが5つ上がるたびに左のC.G.が変わるぞ。C.G.は全部で12枚。カワイイ女のコがワラワラ出場するのだ!?



○NEXTのウィンドウには次にくるカードが表示されるぞ。マークは変えられないが数字は自由に変えられる!



○一番強い役「ストレートフラッシュ」で10点いただきだ。なお、「ロイヤルストレートフラッシュ」は無効です



あらら…

コンティニューは4回まで



○カードの積みあがったらゲームオーバーだが、10秒以内なら4回までコンティニュー可

通販の申し込み方法

〒573-01 大阪府枚方市杉山手2-6-23 難波様方 『BROCALD』係まで、1100円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名・媒体（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

サイバーもぐらたたきゲームだぞ

もぐ&

追加データ・ビッフルーム
追加データ・ツイン

BY●ふぇにっくす♡

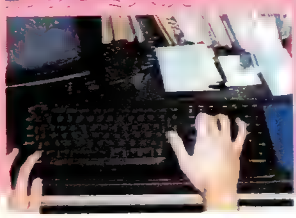
X68000シリーズ | 5HD

光るモグラを追いかけろ!!

キーを光らせるという、X68Kならではの機能（？）を使ったゲームがこれ。キーボード上で光ったキーを即座に押すという、まぁ早い話がモグラたたきゲームなのだ。時間内に一定の数のモグラ（光ったキー）をたたけば、1ステップクリア。で、その後に待っているのは当然のごとく美少女グラフィックだぁ。全8ステップあり、ズンズン難しくなるけど、その分絵もカゲキになってくぞ♡

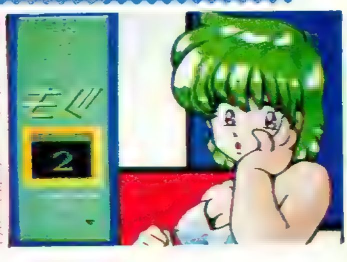
基本のカマエ

○こんなふうな姿勢でゲームをしよう。[illegible]



通販の申し込み方法

〒641 和歌山県和歌山市塩屋6-3-29 ばみょうのりまさ様方 ふぇにっくす♡まで、1000円（メインディスク『もぐ&』）＋ほしいデータの数×各600円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（メインディスク『もぐ&』、追加データ『ビッフルーム』、追加データ『ツイン』のうち、どれを希望するのか必ず記入すること）・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。なお、3つセットで購入いただける場合は、2000円分の郵便小為替（無記名）を送ってください。



○ゲーム中はこんな画面が表示される。もちろん見ているヒマはない。

『テトOス』とポンジャンが合体すると…

TETPON

BY●G'ソフトウェア

通販の申し込み方法

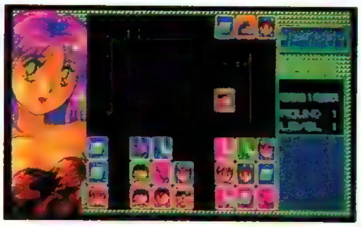
〒582 大阪府柏原市国分本町6-12-10 山本様方 G'ソフトウェアまで、1300円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。

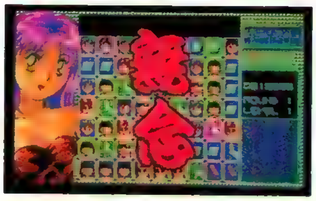
PC-8801mkⅡSRシリーズ 5D

※サウンドボードⅡ対応
※アナログディスプレイも対応
※ジョイスティック対応

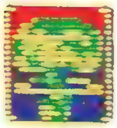
はまるべ!! すごいべ!!

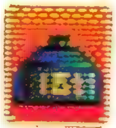
上から出てくる牌を操作し、横一列に特定の役ができるようにうまく落下させるという今どきのゲーム。役が完成するとその列が消えて、得点が加算されていくのだが、この役がじつにユニークだ。できた役(牌の組合せ)を見てぶっとぶぞ！ 使用する12種類の牌も変わっていて、なにかのパロディーがが描かれているものもあるのだ。このほか、無条件で積み上がった牌を壊し消せる特殊な牌も加わりとことん遊べる。











気になる役を 一部ご紹介!?

乱交パーティ



S M



3 P



ホ モ



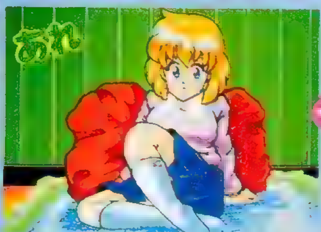
ウヒョヒョヒョヒョ♡



50000点に達すると、女のコのグラフィックが画面に表れる♡ 中にはドカーンなものもあるでぇ！

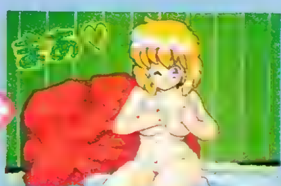
ほーら見てごらん

1ステップをクリアするごとに、女のコはためらいなく脱いでいく。でも往々にして5〜6ステップあたりで終わっちゃうんだよね。最後の絵はなかなかスゴイからがんばれ！









追加データもあるよ

追加データは『TWIN』と『VIP』の2種類で、グラフィックがよりカゲキになってるぞ（ゲームは同じ）。もう赤面しちゃうくらいなんだわ♡





ぐるぐる回るカーレースゲーム

まわるんだー88

BY●S.S.M.

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

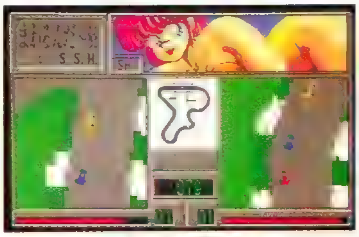
※ジョイスティック対応

通信機能で4人まで対戦できる!?

このゲームは1台のレーシングカーをキーボード（もしくはジョイスティック）を使ってコントロールし、制限時間内に他の3台より速く指定したコースを周回するというカーレースゲーム。軽快なBGMと、ぐるんぐるん回る背景が気持ちイイ～ぞ！　また、コンピュータ2台をRS-232Cのクロスケーブルでつなぐと、2～4人で遊べるのだ（競い合える人数は機種によって異なる）。友達同士で対戦すれば、より楽しめちゃうよん。



○これがオープニング画面。通信機能も搭載されているからうれしいのだ

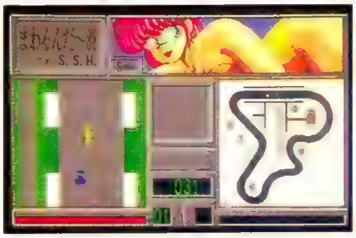


○ほとんどの機種は2人プレイ可で、RS-232Cで本体を2台つなぐと最高4人まで遊べるぞ

通販の申し込み方法

〒332　埼玉県川口市飯塚3-16-2　PEC「S.S.M.」通販係まで、以下の①～④までのものを同封のうえ送ってください。①1300円分の郵便小為替（無記名）または現金書留。②希望するソフト名・機種・媒体を書いたメモ用紙。③タックシールかフロッピーシールに自分の郵便番号・住所・氏名（それをはってソフトを郵送するので、自分の名前の後に"～様"を書いてください）を明記したもの。④③のコピー（これは発送ミスなどがあったときのチェック用になります）**必ず守るようにお願いいたします。**なお、郵便小為替の受領証書は、お手元に保管するようにしてください。

○1人プレイの画面。4MHz機では1人プレイしかできない。ケーブルでつなげば2人まで可



5つのコースから選べるぞ

このゲームは全部で5つのサーキットがあり、ゲーム開始時にサーキットと周回数を決めるのだ。キャンペーンギャルがなかなかよいのう♡











RPGばりのクイズゲーム

爆烈サーガ三択伝説～炎のレジェンド～

BY●BASE MAKER

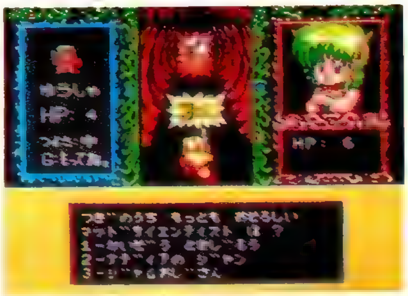
MSX2 | 3.5DD

オタクも腰ぬかすムズカしさ!?

勇者が世界を闇に落とし入れようとする悪のモンスターに立ち向かうというこのゲーム、一見すると3DのRPG。ところが、よ～く見ると襲ってくる敵はみなクイズを出してくる、恐怖の3択クイズゲームなのだ。問題に正解すると敵のモンスターにダメージを与えることができ、勝つにつれてカワイイ女のコ、もといモンスターの♡な姿を見られるって寸法だ。全体的にグラフィックの質が高いから見ごたえあるぞ。



○問題はランダムに出題される。途中で手に入るアイテムをうまく使うのもミソ



○当たり！　ダメージを受けるモンスターと、右側にアップで表示されるモンスターに注目



○勝利のポーズ。なぜか勇者より、モンスターに同情してしまう

問題の内容は、かなりマニアック！　このゲームを極めた暁には、りっぱなオタクの仲間入り!?

奈瑠美ちゃんの迷宮脱出AVG
Running Point I ~学園編~

BY●COMP SOFT

PC-8801mkIISRシリーズ	5D

※PC-88VAシリーズ未確認
※PC-88MR不可

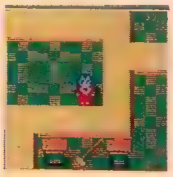
アイテムを見つけ、敵をやっつけろ

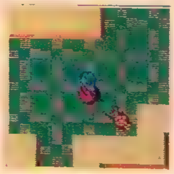
このゲームは、主人公の奈瑠美を操作し、校内に隠された４つの特殊アイテムを捜し出して、校長を倒すのが目的のアクションAVGだ。しかし、校内に潜む変態教師たちが、奈瑠美にセクシャルハラスメントをしかけてくるので、戦闘用アイテムや体力回復用アイテムのアメ玉を拾いながら対抗していかなくてはならない。校内は３階まであり、敵の強さもランダムで、簡単には解けないぞ。なお、続編も制作中！

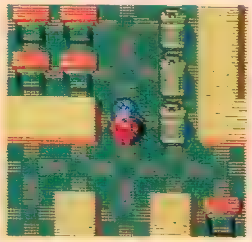




校舎内に落ちている変な物!?







通販の申し込み方法

〒810　福岡県福岡市中央区大宮2-4-23-303　澤田様方　COMP SOFTまで、1500円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名・年令を明記したものを同封のうえ送ってください。

奈瑠美を襲う悪徳教師たち







最後のボスを倒すと♡



モンスターを倒すともちろん

勇者の正義（？）の攻撃でダメージを受けた悪のモンスター。勇者の行為はつねに正しいのだ(鼻ぢ)！



通販の申し込み方法

〒204　東京都清瀬市下清戸４-419-14　塩見様方　BASE MAKERまで、1200円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）・機種名を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したタックシールまたはフロヒーシール２枚（１枚はチェック用）を同封のうえ送ってください。

さらば勇者よ

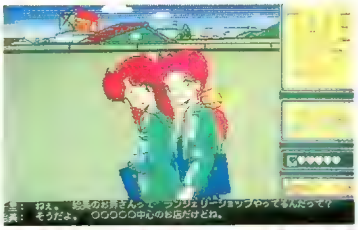


もうおなじみ!? 穴埋めAVG

TAKE OUT 7

PC-8801シリーズ	5D
PC-9801F以降	5DD
X1シリーズ	5D
FM-7シリーズ	5D

※FM音源対応



※画面はPC-88版のものです

このシリーズは♡が基本なのだ

よく国語のテストなんかで出題される、穴埋め問題のシステムをうまくAVGに取り込んだ『TAKE OUT』シリーズ。その第7弾がコレだ! ゲームはおなじみのルールで、ストーリーの流れにあった文章を入力すればいいのだ(簡単だね?)。しかも、わからないときは1問につき1回限り1文字だけ教えてもらえるという親切設定!!

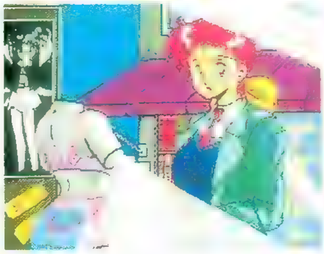
なおソフトは前回同様に、1枚のディスクがPC-88、PC-98、X1、FM-7の4機種対応で、全機種でアニメーション&スクロールし、FM音源対応なのだ! う〜ん、なんて無節操なソフトだこと。

通販の申し込み方法

〒332 埼玉県川口市飯塚3-16-2 PEC「マリオネット」通販係まで、以下の①〜④までのものを同封のうえ送ってください。①1300円分の郵便小為替(無記名)または現金書留。②希望するソフト名・機種・媒体を書いたメモ用紙。③タックシールかフロッピーシールに自分の郵便番号・住所・氏名(それをはってソフトを郵送するので、自分の名前の後に"〜様"を書いてください)を明記したもの。④③のコピー(これは発送ミスなどがあったときのチェック用になります) **必ず守るようにお願いいたします。** なお、郵便小為替の受領証書は、お手元に保管するようにしてください。

Vol.7のストーリーは……

ヒロイン森山千里ちゃんが絵美ちゃん(友人)のお姉さんの経営するランジェリーショップへ行ったときの♡♡体験談なのだ。





これは……こっ♡



マウスオンリーのアクションゲーム

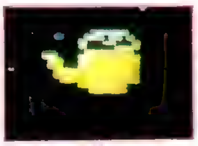
LOCK ON 3

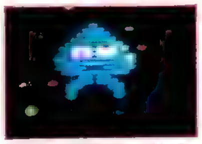
X68000シリーズ	5HD

マウスさばきがポイントじゃよ

無限に広がる大宇宙……。画面を見ているとそんな気分になってくるかどうかは知らないが(無責任)、そんな宇宙空間を縦横無尽に飛び回るサクランボやらヤカンなどを撃ち落とすというゲームだ(ようするにマウスを使った射撃ゲームなのだ)。しかも、1ステージごとに決められている命中率をクリアすると、瞬間的判断力認定美少女C.G.が見られちゃうので、女のコ見たさにマウスさばきが上手になること請け合い! ちなみに、女のコたちのC.G.を描いているのは4つの同人サークルのグラフィッカーさんたちで、4つの味が楽しめちゃうってわけ!? おいしいよ。







美少女もでてくるカードバトルゲーム

Semi Double

BY●美少女倶楽部

PC-8801SRシリーズ	5D
PC-9801VM以降	5HD

アイラムとサイの目で勝負

ゲームが始まるとプレイヤー側５人、モンスター側６～10匹分のカードがランダムに配られ（モンスター側は伏せてある）、プレイヤーはパーティの中で戦わせたいキャラ１人とモンスターを選ぶ。すると戦闘になるのだが、この戦闘方式がちょっとオモシロイ！　カードの強さ（キャラの強さ）＋アイテムの強さに、サイコロの目を足した合計が大きいほうが勝ちというのだ。こうして、モンスターを全滅させることができたら１ステージクリア。女のコが脱ぎ脱ぎしちゃうって寸法なのさ。





通販の申し込み方法

〒356　埼玉県川越市砂1050-15　沢井様方　美倶楽「D-計画」まで、1300円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。



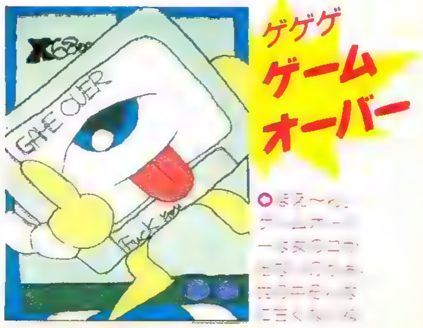






通販の申し込み方法

〒221　神奈川県横浜市神奈川区大口仲町164-12　石川様方　HYPA SOFTまで、1400円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。



コミカルな探偵推理モノAVG!

活殺詩劇

BY●まいたけ技研

通販の申し込み方法

〒586　大阪府河内長野市北貴望ヶ丘32-16　藤谷様方　まいたけ技研まで、1200円分の郵便小為替（無記名）と（1000円の為替＋175円切手でも可）、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。

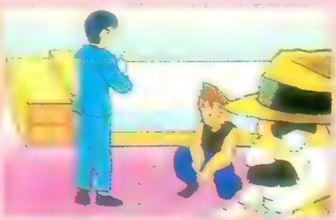
PC-9801VM以降	5HD

※要アナログディスプレイ
※PC-9801VM2のみ要16色ボード、要RAM640K以上
※PC-98シリーズは、要MS-DOS

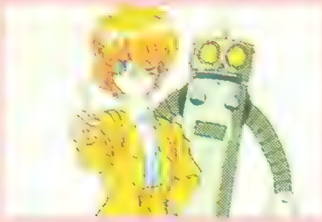
難問奇問もお茶のこさいさい

4本の短いストーリーが楽しめるコマンド選択式のAVGだぞ。主人公は、シリアスに難問に挑むベテラン刑事・七々星警部と、それを裏切るかのように登場し、見事（？）に事件を解決する名探偵たけちゃん!? この2人の絡みと、それ以外の個性的な登場人物がとにかくおもしろいぞ。ストーリーもコミカルでテンポよく笑えるのだ。頭をほぐしたい人にお勧め！

第1話



○密室殺人事件発生。……さっそく捜査を開始した七々星警部

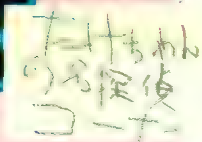


○悩む警部の前に名探偵たけちゃん登場。……でもプレイできるぞ

容疑者







○ゲームの終了後、プレイヤーの推理にたけちゃんが一言くれるぞ

○プレイヤーが……

第2話

またもや殺人事件が発生。死因は鈍器による頭部打撲だが、凶器は発見されていない。事件の解決をめざす七々星警部の前に、およびでないのにたけちゃん登場！



第3話

今度の舞台は海外。被害者はイワノフ・サノバビッチ（自営業）で鍵のかかった小屋の中で圧死していた。そして、ゴロパチョフら3人の容疑者が現れるが……。



第4話

1話、2話、3話とたけちゃんにひどいめにあわされつづけた七々星警部が、一言文句を言ってやろうと、たけちゃんの家を訪ねた。そこに待っていたものは……。

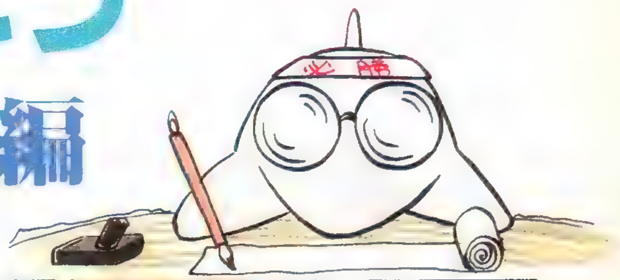




手紙を書こう

その2 書きかた編

by みのだけんいち





なかなか骨のある秀作パズル

でんぐりごん

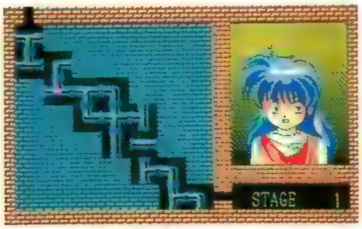
BY●STUDIO-らじかる

> **通販の申し込み方法**
> 〒481 愛知県西春日井郡師勝町六ツ師女夫越81-8 徳永様方 STUDIO-らじかるまで、800円分の郵便小為替(無記名)と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名(必ず)・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。

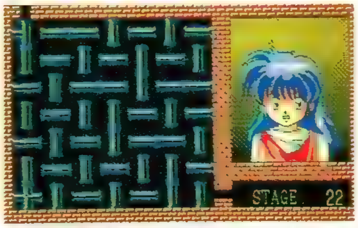
PC-8801mkII SRシリーズ	5D

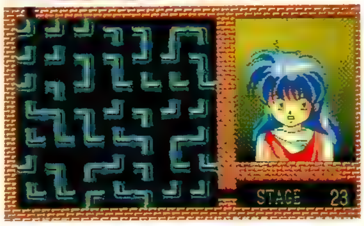
※PC-88VAシリーズ未確認

このアイデアには3つ星あげたい



パイプ（パネル）上のボールを入口から出口までうまく転がせば面クリアと、これだけだと"ありがちなパズルゲーム"って感じだよね。ところがこのゲームは、"ボールが乗るとパイプ(パネル）が回転する"というたった1つの法則を加えただけで非常に独創的なパズルになっている。もちろん5面クリアするたびに、ごほうびのC. G.も用意されているし、こりゃあ燃えるってぇもんだ。パズルは全25面。面セレクトがあるとはいえ、先の面に進むとかなり難しい。並みのパズルゲームじゃ物足りないって人も満足できるぞ！

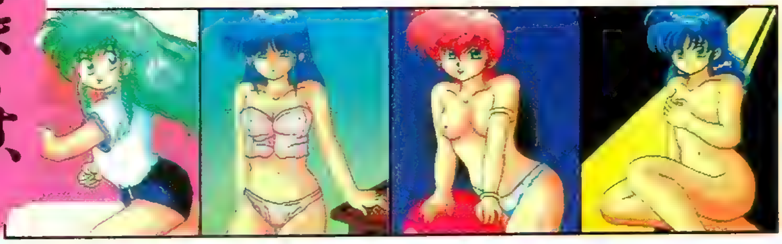






脱ぎま～す、ルンルン♡

5面クリアごとに女のコのグラフィックが。けど、そう簡単には見せてくれないのだ。



業界初!! パソコン通信SLGだ!!

BBSちゃん

> **通販の申し込み方法**
> 〒980 宮城県仙台市宮城野区榴ヶ岡1-6-21-402 「BBSちゃん 係」まで、3300円分の郵便小為替(無記名)または現金書留と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名(必ず)・機種名（必ず)・媒体(必ず)を明記したものを同封のうえ送ってください。折り返し、ソフトを発送いたします（届くまで約2週間ほどかかります)。なお、通販は限定300枚の予定です。その他、お問い合わせの電話番号は、022-291-1468(月～金曜日、午前10時～午後6時）です。

PC-9801VM以降	3.5・5HD

※要アナログディスプレイ
※PC-9801VM2のみ要16色ボード、要RAM640K以上
※要MS-DOS
※要日本語フロント・エンド・プロセッサ



今日からキミもネットワーカー(笑)

同人増刊を講読しているキミなら「BBSちゃん」を知ってるよね！ そう、あの、いがらしみきお事務所のパソコン通信マンガだ！ そのBBSちゃんがなんとパソコン通信のシミュレーションになってしまったっていうから驚きだ。このソフト1本あれば、モデムも電話料金もなにも要らずにパソコン通信をやれるってわけ。このBBSちゃんが運営している「たのしいネット」には電子掲示板が3つあり、それぞれのテーマについて書き込みができるほかに、電子メールやチャットもあるというからさらに驚き！ ネットの会員もマンガでおなじみのキャラがたくさんいて、マンガのキャラと会話をしているような気になってしまうぞ。もちろん書き込みをしないとネットは発展しないから、いっぱい書き込んじゃお！

8人のお姫さまを助けだすバトルゲーム

Brunette ver.2

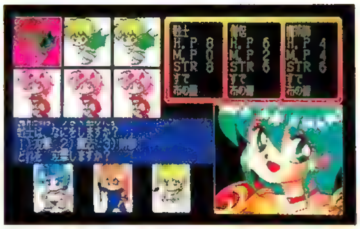
ブルネット

BY•SPECTERS

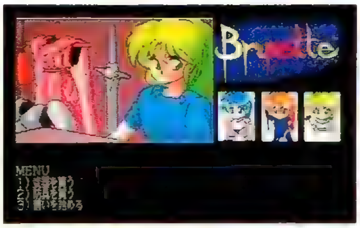
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D
PC-9801VM以降	3.5・5HD

2等身のキャラがかわいいのだ♡

島の闘技場に住みついたレディーモンスターが、住民や精霊をいじめ始めた。そこで平和を取り戻すために3人の女のコが立ち上がったのだ。というわけで、このソフトはRPGの戦闘をメインにしたバトルゲーム。モンスターと戦って勝った暁には、捕らわれていた女のコたちを助けることができ、カワイイC.G.が見られるぞ♡　HPがなくなっても、ゲームオーバーにはならないので、がんばって戦うべし!?



○戦うモンスターを画面から選び勝負。モンスターを全部倒すと、レベルが上がって賞金がもらえる(負けても少しもらえる)。なお、BGMはこ



○武器と防具を売っているお店。ここで装備を整えよう。職業によっては装備できない物もある



平和を守る女のコたち

敵と戦うのは戦士、魔術師、僧侶の3人。彼女らはもちろん、モンスターもなかなかカワイイんだ。一部ご紹介!

悪いモンスター

通販の申し込み方法

〒246　神奈川県横浜市瀬谷区中央7-8鈴木様方 SPECTERSまで、1200円分の郵便小為替(無記名)と、ほしいソフト名(必ず)・機種名(必ず)・媒体(必ず)を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

※画面はPC-98版のものです

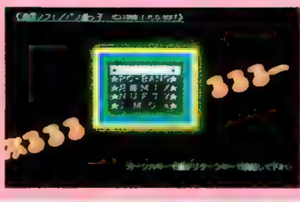
モンスターを倒してレベルが上がるとC.G.が!?　女のコは全部で8人。グラフィック担当者が違うのがポイントだ。



バトルに勝ってCGを見ちゃお♡

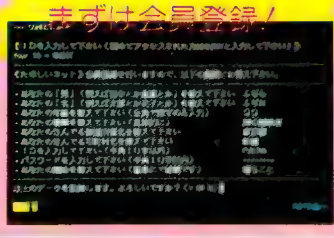
さあ! たのしいネットにアクセスしてみよう!

編集部でこのゲームをプレイしていると、必ず「あ〜! パソ通してる!」といわれるほどうまくパソコン通信をシミュレイーしているのだ。とくにチャットでうまく会話が成り立つと爆笑すること間違いなしだぞ!



○[illegible]

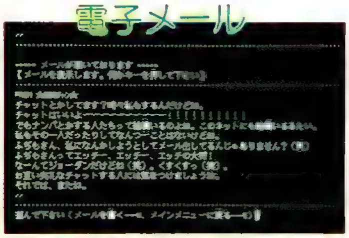
まずは会員登録!



○[illegible]

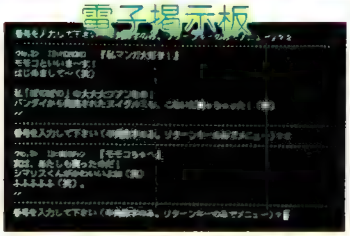
メインメニュー

電子メール



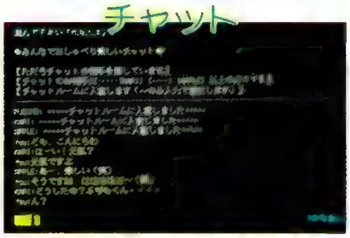
○会員、個人個人にメッセージを送れるぞ!

電子掲示板



○テーマに沿った会話をするのだ

チャット



○電話代がかからないのでいくらやってもタダ

仲を裂かれた王子様とお姫様の物語

PRINCE&PRINCESS

X68000シリーズ | 5HD

じっくり遊べる長編RPGだぞ



通販の申し込み方法

〒630-01　奈良県生駒市北田原町1115-4
吉田産業株式会社内　吉田央　様まで
1700円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）・機種名を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください

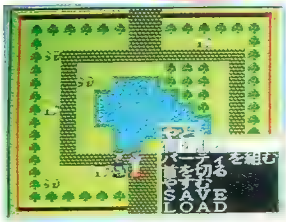
舞台は、剣と魔法の世界ラーレシアン。以前、この世界は亜人と人間が仲良く暮らしていた。しかし、ある事件を境に亜人を嫌うようになった人間の王パルコスは、２つの国の間に結界を張った。お互いに思いをよせる人間のミュイラス王子と、亜人のテリーザ姫。プレイヤーは２人の恋のメッセンジャーとしてもひと役買うことに……。

１本道のストーリーをたどらずに、ある程度プレイヤーが自由に行動できるRPGだ。まず、プレイヤーの職業を選ぶと名前が決定（職業によって決まっている）してゲームスタート。どこに行って何をしたらいいのか初めは説明されないので、パーティを組んだら（最高４人）あちこちの町や迷宮を回ろう。戦闘はオートバトル。敵を倒してレベルを上げていくのだ。場面によって違うBGMもなかなか心地いいぞ。

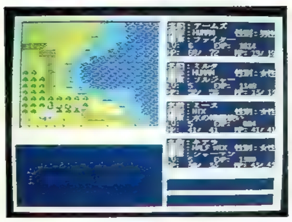
●仲間は酒場で見つけよう

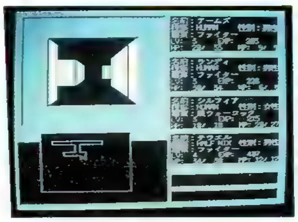
魔法がないとツライし、戦士がいないと敵にダメージを与えにくい。仲間の種族でゲーム進行も少々違ってくるので選択は慎重に！

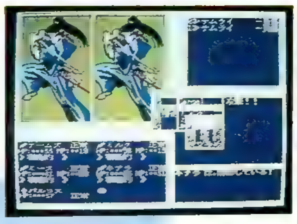




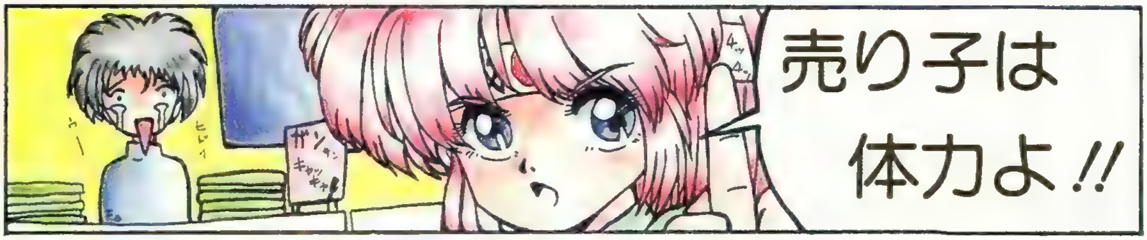








迫りくる王の追手たち！



あの爆笑AVGの第2弾だぁ!!

衰弱作戦II ～もえよどらごん～

BY●H･E･O software

PC-8801mkIISRシリーズ 5D
※PC-88VAシリーズ未確認

SF! アクション! そしてラブコメ♡

どこか一癖ある登場キャラや、まるで漫画を読んでいるがごとく展開するストーリー、そしてスタッフのノリのよさがゲーム上で出ている、ドタバタSFラブコメAVG『衰弱作戦』。その続編がシナリオはもちろん、システムもグーンとレベルアップして帰ってきた。

今回の主人公は、今、世間で話題のニューハーフの滝田りえ(本名は竜兵っていうんだ)。彼女(彼?)を中心として前作の怪しい登場キャラたちが、また一騒動おこしていくのだ(マニュアルにプロローグ漫画が載っているから前作を知らなくてもOK!)。ちなみに、このゲームをやって、りえの魅力に取りつかれてアブノーマルな世界に目覚めてしまっても、当方では一切責任を持てませんのであしからず。



●ゲームはコマンド選択方式の[illegible]/このように♡もあるけど、トラップもあるぞ

マンガのようなコマ割り!



●[illegible]のような画面は、アクションシーンで効果的だ! なお、オリジナルのBGMも[illegible]

このゲームに登場する不条理な面々……

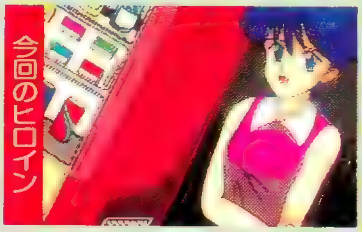
ニューハーフの滝田りえ

今回の主人公


●[illegible]元気で、オカマであることを[illegible]、[illegible]

普通の女のコ秋元幸乃

今回のヒロイン

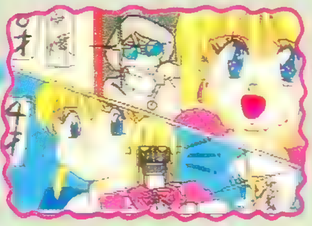

●[illegible]なことから、りえと知り合いになる。[illegible]まともなコであることを保証する

マッドサイエンティスト Dr.ヒマラーヤと変身サイボーグ

敵!!

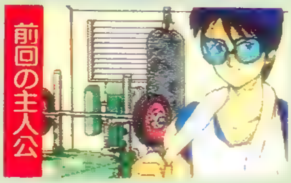

●前回同様、[illegible]つか敵である。りえのおじいさんとは[illegible]で、今回は変身サイボーグをつれてやってくる

なにが彼をそうさせたのか?


●なぜ、りえがオカマになったのか? 衝撃の事実が明らかになる(笑)

美紀の幼なじみえつま

前回の主人公


●このシリーズの主人公である。前作よりカッコよくなったぞ!?

りえの姉滝田美紀

前作のヒロイン


●えつま、りえ、玄さんと、[illegible]の[illegible]にいる[illegible]な少女

マッドサイエンティスト滝田玄


●滝田玄という狂人科学者[illegible]人。[illegible]装置を作るすごい人である

無意味(?)なアニメーションがサ･ク･レ･ッ･するっ!!



腰と胸に注目!!

目パチ、ロパクはもちろん、中には左の画面のように不気味な部分アニメーションもある。それにしても……うぅっ/ 気持ち悪いよぉ～/

絵よしシナリオよし！のファンタジーRPG

HERETS

BY Lanzenträger

通販の申し込み方法

〒146　東京都大田区久が原3-34-16-301　鈴木様方　Lanzenträgerまで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。

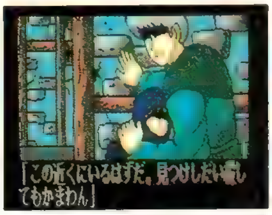
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D

※PC-88VAシリーズ未確認
※要アナログディスプレイ

メリハリのあるゲーム展開が◎(マル)！

とある村では、神によって人々が精霊の力（メンタルパワー）という一種の超能力を与えられていた。しかし、いつのころからか力の使えない子供が増え、異端として冷眼視されるようになった。話はそんな異端のひとりアディルガが、町長の命令で他の3つの町に手紙を届けに行くところから始まる。

ゲームは全体マップでキャラが移動し、村に入るとAVGになったりRPGになったりして展開する。途中にビジュアルシーンも盛り込まれ、メリハリがあって思わずのめり込むぞ。しかも難易度も程よく、BGM&セーブ機能付きという一人前のゲームなのだ。



オープニング画面。物語の始まる7年前の話。簡単な効果音とアニメーションが入ってるよ♡



画面の右下に、そのとき話をしているキャラクタの顔が表示。ちなみに、セーブはどこでも可能なので、こまめにしようね

キャラの強さがスグわかる



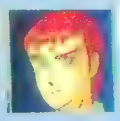
ステイタス画面。今までにモンスターなどと戦って得た経験値や、レベルなどが表示され、それぞれのキャラの強さが一目でわかるのだ！

主人公と頼もしい仲間たち


アディルガ
このRPGの主人公で、サラマンドの町で生まれた異端。ジェイア司祭に、危ういところを助けられ、今はラデム町長の養子。


マイトレーヤ
ウイティーナの町生まれの異端で同じくジェイア司祭に助けられ、現在は教会に住んでいる。魔法使い。

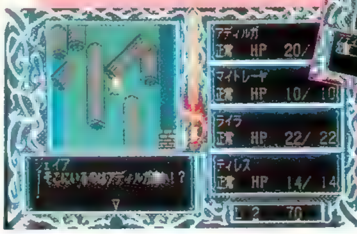

ジェイア
以前はノウムの町に住んでいたが、異端を助けようとしていたことがばれ、追放された。サラマンドの司祭。


フォトン
アディルガの幼な友達。両親はすでになく、修道士として教会に住んでいる。アディルガが旅にでることを聞いて同行する。

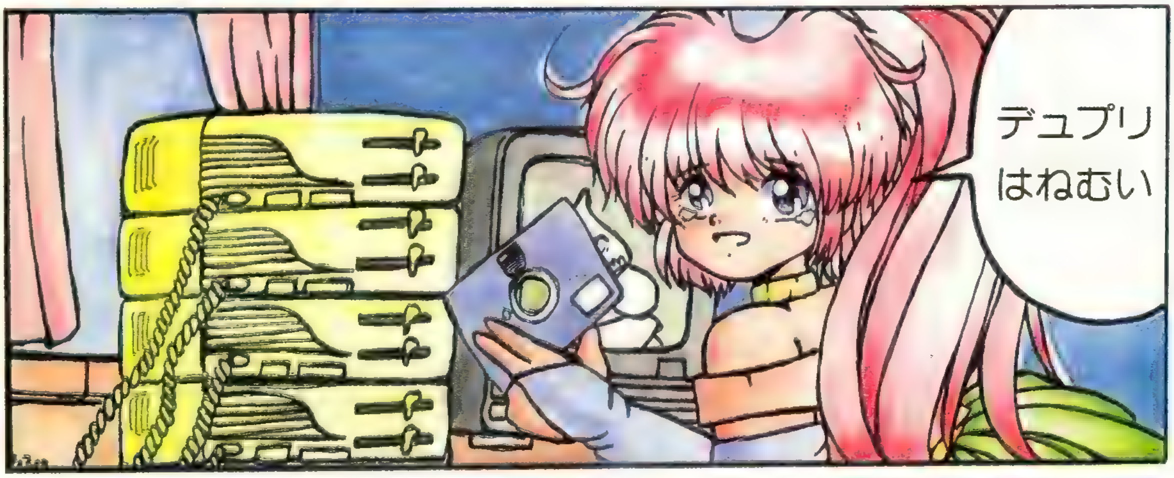


全体マップ。目的地は決まっていて、移動は自動的に行われる


敵と遭遇すると戦闘シーンになる。パーティが全滅すると、[illegible]ゲームオーバー[illegible]だから要注意

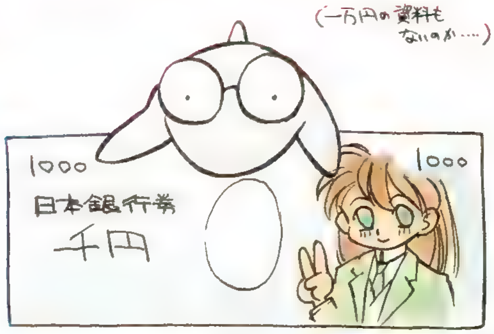


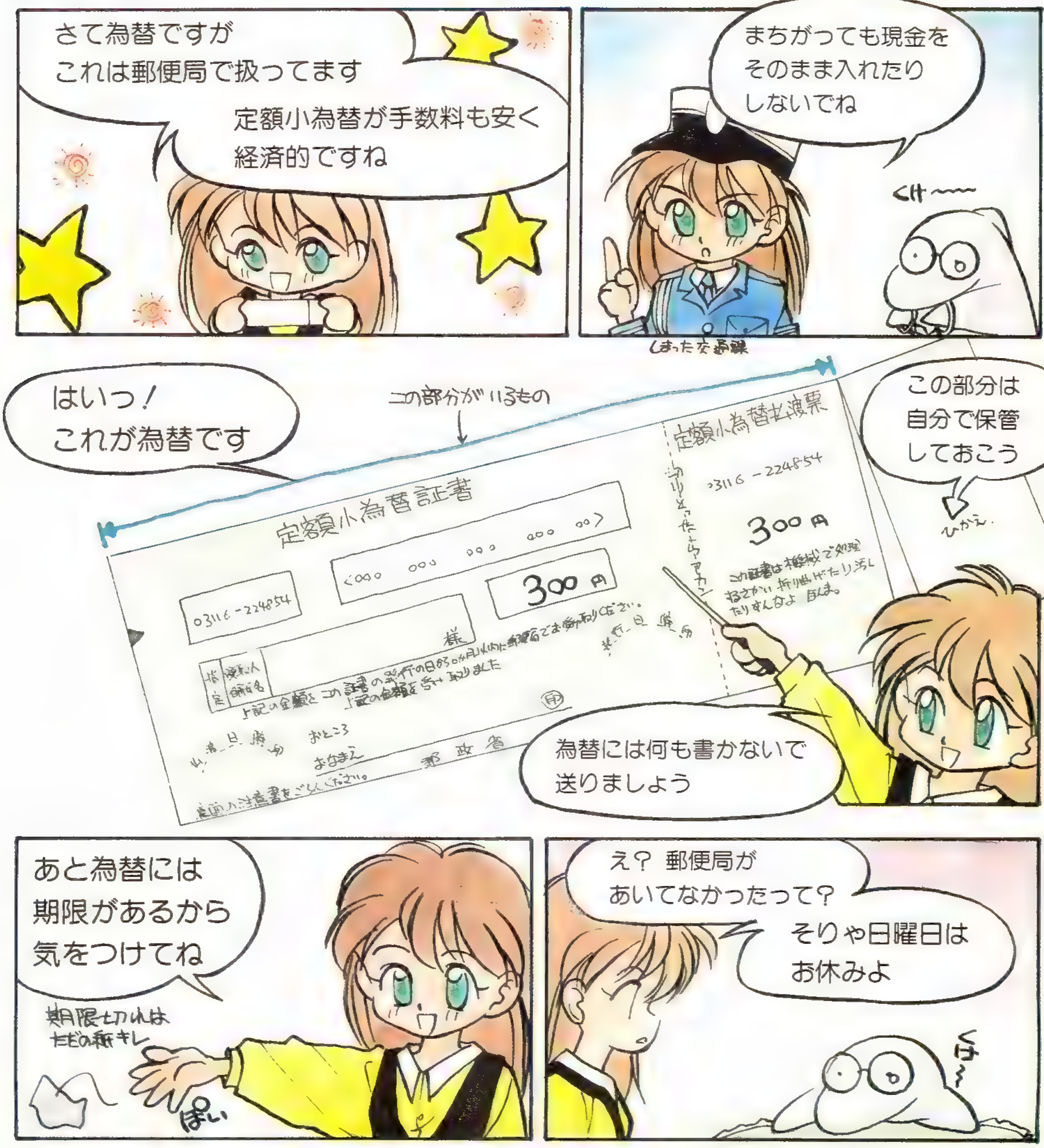
フィールド画面では、アイテムや人を探すのだ。もちろん敵もいるぞ。なお、全体マップに戻ると体力が回復



おかねについて

by みのだけんいち





ちょっとあぶない香りの♡AVG

サディスティック ゲーマーズ

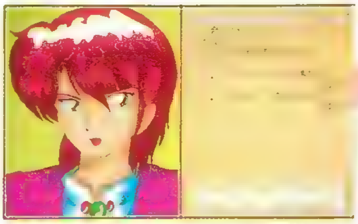
〜PART 3 テレフォンプレイ〜 BY•シクスティーンズ(16S)

通販の申し込み方法

〒005 北海道札幌市南区澄川3条5-2-10 伊藤様方 16sまで、PC-98版とX68000版は1200円分、TOWNS版は1400円分の郵便小為替（無記名）と、50円分の切手・郵便番号・住所・氏名・ソフト名（必ず）・機種名（必ず）・媒体（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください

PC-9801VM以降	3.5·5HD
X68000シリーズ	5HD
FM TOWNS	3.5HD

※要アナログディスプレイ
※要16色ボード、要RAM640K以上
※PC-98シリーズは、要MS-DOS(Ver.2.1以上)



○[illegible]。コマンド選択もあるけど詰まることはない

教師と生徒のキケンなゲーム

アンケートで人気の高かったこのゲームは、雑誌に掲載されている♡小説のような心理描写まで克明に描かれている美少女AVG。

今回の主人公は、森春奈（歴史担任の女教師♡）。彼女が10日前に転校してきたばかりの友成誠一（このシリーズ通しての主人公）によって人生をもて遊ばれていく、というかなりキケンな香りがするストーリー展開。



あら〜……

○さおりは、この写真で脅されているらしい。相談にのってあげよう

そして電話が……



○○さおりを[illegible]したあと電話が……。相手は、さおりを脅している友成誠一だった。誠一は写真を返せと要求するが……どうする？

登場キャラクタ



○[illegible]森春奈先生。生徒の人気もあって、真面目な[illegible]

○[illegible]さおり。友成誠一に脅されていることを[illegible]に相談する





○[illegible]。[illegible]の少女

○友成誠一。10日前に転校してきた。[illegible]







雅美ちゃん危[illegible]

○○なんと、先生の教え子の西沢雅美ちゃんが人質に……

スゴロクタイプのパロディーAVG!

東遊記

BY•

PC-8801SRシリーズ	5D
PC-9801VM以降	3.5·5HD

※PC-88SRシリーズは、サウンドボードII対応
※PC-98VMシリーズは、FM音源対応



○[illegible]

ダンジョンあり♡♡ありの娯楽大作

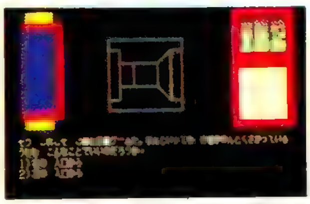
このAVGは、西の天竺を目指して旅をする「西遊記」のパロディーで、東の国ジパングをめざして旅をするお話。ゲームのシステムは基本的にはすごろくになっていて、出たスロットの数だけ進むことができる。そして止まったところでAVG画面になり、旅をじゃまする妖怪（美少女よん♡）とカードバトルしたり、あんなことしたり、こーんなことしたりしながら進めていくのだ。こりゃたまらんわい♡



○止まったマスによってイベントが起きるぞ。[illegible]



○[illegible]もゲームオー[illegible]うないのでご安心



○いきなりの3Dダンジョン[illegible]

アニメキャラが主人公のコミカルAVG

冒険!! ICZER-3 ～魔界都市東京！三種の神器編～

BY●唯我独尊

PC-9801シリーズ	3.5・5HD
PC-8801mkIISRシリーズ	5D

※PC-9801シリーズは、要MS-DOS

戦え!! イクサー3 平和を守れ(!?)

「冒険!! イクサー3」というのは、OAV（オリジナル・アニメ・ビデオ）シリーズの「戦え!! イクサー1」の続編として、カセット文庫やビデオ化された作品。このゲームはそのキャラクタを思いっきり、コミカルにアレンジしたうえに、RPG的な要素（HPなど）を盛り込んだAVGなのだ。



○イクサー3を始め三者の[illegible]るイクサー1、[illegible]なんなんだ、こ[illegible]

ストーリーは、ケンカになってしまったイクサー1とイクサー2の仲裁を渚（イクサー1の元パートナー）に頼もうと思って、地球にやって来たイクサー3が大奮闘するというもの。

おなじみのキャラたちが大あばれ!!

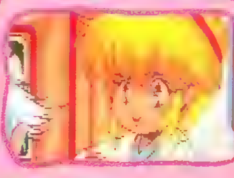




○[illegible]



○[illegible]



○[illegible]



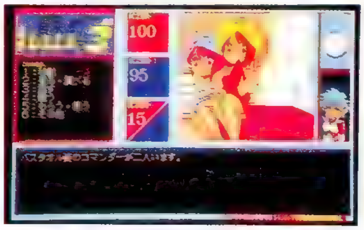
○イクサー3の[illegible]

○[illegible]

通販の申し込み方法

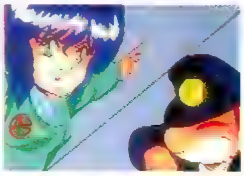
〒170 東京都豊島区池袋本町2-32-2-206 田辺様方 唯我独尊まで、PC-88SR版は2300円分、PC-98版の5インチは2500円分、PC-98版の3.5インチは2800円分の郵便小為替（無記名）と、それぞれに郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名（必ず）・媒体（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。なお、ソフトを申し込んでくださった方に、ただ今ポスターをお付けしています。

※画面はPC-98版のものです



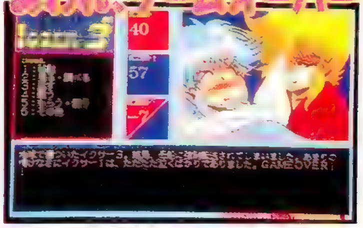
○ゲームはこの[illegible]、進めていく。ちゃんとセーブもできるぞ

©協力 久保書店 AIC



○[illegible]

あわれ、ゲームオーバー



○HPが[illegible]とゲームオーバー。[illegible]イクサー1、2、3のHP

※PC-88版とPC-98版では多少シナリオが異なります

これが登場人物だ(笑)



○[illegible]

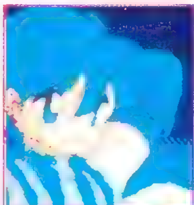




○八戒。このコはすごくHなんしょよ。[illegible]ることを……

○○このコが主人公の悟空ちゃん。じつは宇宙人で、満月の光を浴びると大猿になっちゃう





○[illegible]るような……[illegible]

通販の申し込み方法

〒246 神奈川県横浜市瀬谷区中央7-8 鈴木様方 SPECTERSまで、1200円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）・機種名（必ず）・媒体（必ず）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

※画面はPC-98版のものです



○○[illegible]

あの本格派RPGが絵合わせゲームに!?

これってでーすれJONG

BY●T&H PROJECTS

X68000シリーズ | 5HD

なつかしい顔ぶれがパイ上に勢ぞろい

今まで3DのRPGの同人ソフトを中心に製作してきたT&H PROJECTSが、麻雀ゲームにトライ！　しかも、今まで作ったソフトのキャラたちを牌の絵柄にし、独自のルールを加えたポンジャンみたいなゲームに仕上げたのだ。基本ルールは、同じ絵柄の牌を相手より早く3枚集めていくというもの。それに、このゲームならではの役をプラスし、おいしくお味付け♡　今までのRPGを知らない人でも、麻雀ができない人でも十分にハマれる。

パイは30種類！





●ポン、チー、カンしてもリーチがかけられるぞ。なお、紙面では聞かせられないがBGMもある

通販の申し込み方法

〒630-01　奈良県生駒市北田原町1115-4　吉田産業株式会社内　吉田央　宛に、1500円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）・機種名を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

役がそろえばHAPPYだわサ

『Demon Slayer Ⅰ』『Ⅱ』、『PRINCE&PRINCESS』それぞれ登場したキャラだけを集めると役がつく。そのほかにもおもしろい役があるのだ。



●[illegible]



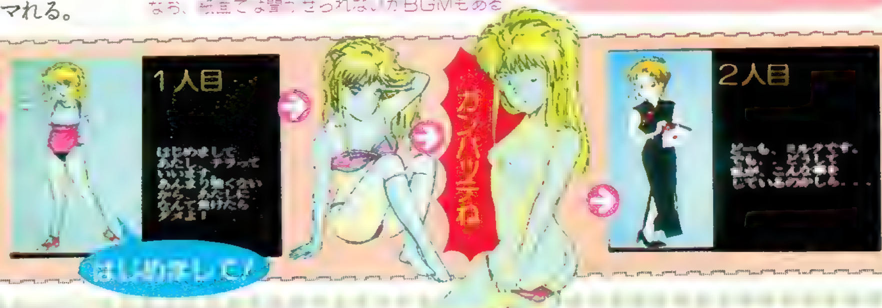
●1種類の牌が各5枚ずつもあるので、同じ牌を5枚集めることも可能



●T&Hのメンバーの絵柄の牌も仲間入り。ちなみにこの役の名は「女のコ好き」

おしゃべりしながら脱いじゃうの♡

対戦相手はもちろん女のコだ。点数が0になるたびに、1枚ずつ脱ぎ脱ぎ♡　しかもサンプリングによる声が聞けるど。



悪の組織をブッとばすSLGだ！

機動警察第二分署～EL FORCE～

BY●F.F.ARP

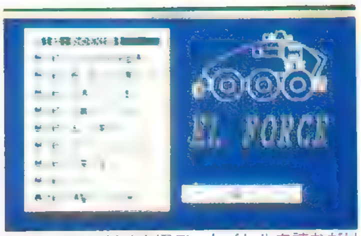
X1turboシリーズ	5D
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D

※PC-88VAシリーズ未確認

シナリオはなんと10本！

若者の宇宙軍人気のため、地球の警察は人手不足になり、世の中には変態があふれてしまった。警察のイメージアップと治安を取り戻すため女のコに強力な武器を持たせた編隊を結成、それが機動警察第二分署なのだ。

プレイヤーはこの機動警察のかあいい女のコ6人をコントロールし、全10シナリオのSLGを解いていくのだ。特撮テレビ番組のようなシナリオとキャラクタでノリもバッチグー！　ゲームシステムも簡略化しているし、難易度もほどよいので、考えるのが苦手な人でも大いに楽しめるぞ！



●最初にシナリオを選ぶ。タイトルを読むだけで、ゲーム展開が想像できるのがポイント！

通販の申し込み方法

〒260　千葉県千葉市都賀の台3-1-12　土田様方　F.F.ARPまで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

どのコを選ぶ？



●機動警察第二分署の面々。シナリオにより、3～4人ずつ誰を出撃させるかを決める

すごろくやって友だちなくせ!?

DICE(ダイス)でポン

BY•AMYA corporation

PC-9801VM以降	5HD

※要アナログディスプレイ
※PC-9801VM2のみ要16色ボード、要RAM640K
※要MS-DOS(Ver.3.1以上)

3人で白熱しながら遊べちゃうぞ

このゲームは基本的に3人で遊ぶ、RPGばりのすごろくゲームだ。目的は早くゴールすること。しかし、キャラにHPが存在し、途中にモンスターが潜んでいるからやっかいだ。しかも、先に進むにつれてモンスターが強くなるので、序盤でモンスターを倒して金をかせぎ、装備を整えなければならない。また、罠を仕掛けてほかのプレイヤーを落とし入れたり、プレイヤー同士での戦闘といった妨害工作もできる。みんなで本性をむき出しに遊ぼう!?



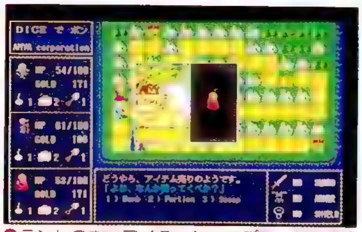
○ゲーム画面はこんな感じ。サイコロを振って出た目の数だけ移動できる

通販の申し込み方法

〒430 静岡県浜松市本郷町1298-3 天野様方 AMYA corporationまで、1500円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。

○ほかのプレイヤーとぶつかると、戦闘モードになる。同士討ちなんて……うへへへ

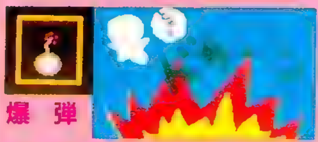




○テントの中はアイテムショップか、はたまた罠か!? 毎回ランダムに変化するから怖い

妨害工作の自由アハハ～ン

ほかのプレイヤーの進行を妨げるアイテム。通り道に仕掛けて妨害しちゃおう。



爆弾



落とし穴

モンスターのおしゃべり(?)が好き



○比較的オーソドックスな戦闘シーン。とにかく敵を倒しまくって、金をかせごう

戦闘シーンでのモンスターのセリフを集めてみた。なんとも口数の多いやつだ!!

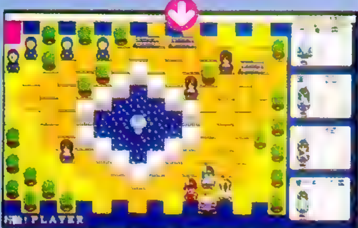


さて ゲーム開始だ!

出撃する女のコを選び終わったらゲーム開始。地形や敵の動きを考えながらキャラを移動させるのだ!



○これは第一話「炎の初仕事!」のシナリオ。女子高生を変態の手から守るんじゃ!



○さ～て、ゲーム開始なのだ。機動警察は右下に、敵は左上に固まっているぞ!

敵と接触!



戦闘開始!

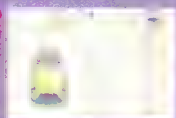


○敵のキャラと接触すると戦闘をしている画面が映し出される。正義は勝つ!

こんなボスもいるゾ!!

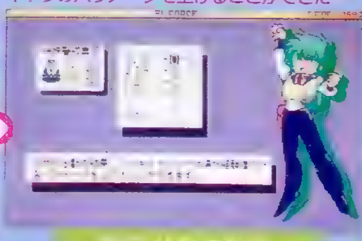
シナリオの中にはボスキャラがいる場合もある。こいつらはヒットポイントが高いのでよく考えて攻撃せよ





○路駐している車を破壊するぞ!

○敵を全員逮捕してこのシナリオはクリア!キャラのパラメータを上げることができた



お姫様を救いに行くRPGだじょ

TEMP MONSTER ～カーちゃんの大冒険!!～

通販の申し込み方法

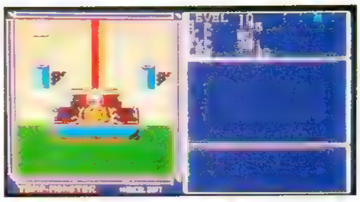
〒356　埼玉県川越市扇河岸25-20　小山様方　EXCEL SOFTまで、1300円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。

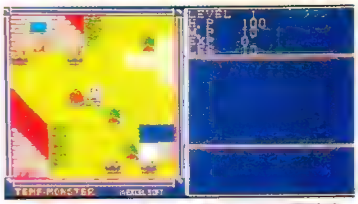
PC-8801mkⅡSRシリーズ｜5D
※PC-88VAシリーズ未確認

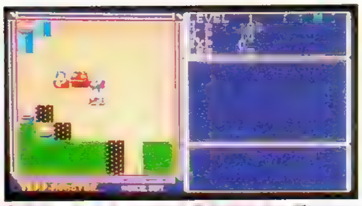
私、モンスターになっちゃってる!?

主人公ティティは、魔女グレイブ・ザーラに滅ぼされた街のただ1人の生き残り。そして彼女は、魔女を倒すために剣の道に身を投じた。それから数年後、ある国のお姫様がグレイブによってさらわれた。ティティは、お姫様を救おうとグレイブの塔へ向かったが、力及ばずグレイブに倒され、その姿を魔物に変えられてしまった。そこでプレイヤーはこの魔物になったティティを操作し、今度こそグレイブを倒すのだ!!

といっても、ゲームは本格派RPGなので、レベルを上げつつ情報を集めて解いていかないとダメだぞ。塔も全8階で、とにかく遊びがいがある。しかも、お姫さまはベッピン(死語?)だし、がんばってヘルプしよう。









うなれ！天空の剣！



美女から情報を聞け







モンスターがかわゆいぞ♡



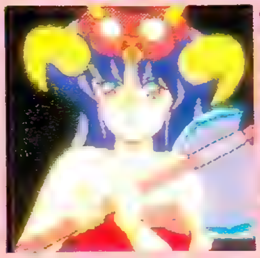




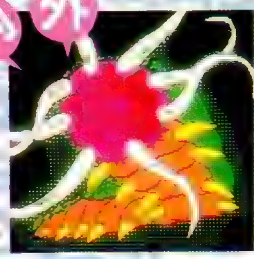
他にもいろいろいるよ





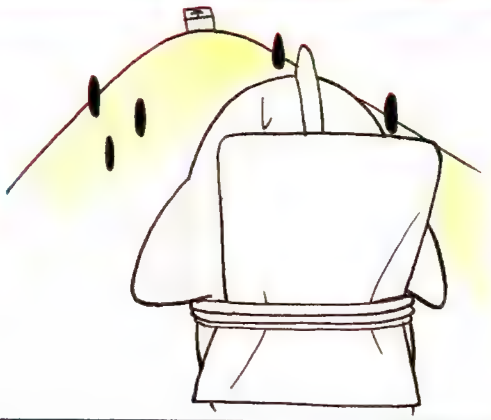


例外



さあ送ろう

by みのだけんいち





世界観バッチリのマルチエンディングAVG!?

Dragon Province（ドラゴンプロビンス）

BY●Justice

Ver.1.5

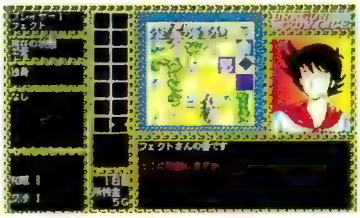
数ある同人ソフトの中でも、極めて個性的なうえ、何度もプレイしたくなるゲームがこれだ！　この斬新なゲームアイデアには、インド人もビックリだぞ。てなわけで、2ページに渡ってご紹介～。

PC-9801VM以降	3.5・5HD

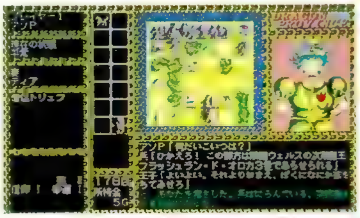
※要MS-DOS（Ver.3.3以降）

プレイするたびに違う展開！

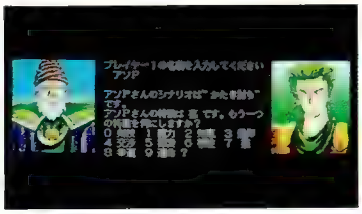
このゲームは、ドラゴンプロビンスと呼ばれる地方が舞台の最高4人まで（1人プレイも可能）遊べる、すごろくタイプのファンタジーAVGだ。シナリオは8種類で、ゲーム開始時にランダムに決定。コマ（マップ上には表示されない）は、36マス中の移動できる範囲（そのときのキャラの状況によって変化する）を、目的に沿って動かしていくのだ。マスの中には森と山、城と教会、平地と町、花園と洞くつなどの9種類と、シナリオによって現れるものがある。さらに、スロットで出た数字により、イベントや出会ったキャラに対するリアクションが変化するので、何度プレイしても新鮮だ。登場人物は約30～40人、イベント数はなんと200以上という、インド人もビックリする数だぞ！　また、敵と戦うこともあって、負けると1回もしくは2回休み。こうして、シナリオを決められた期限（ターン数）内で早く解く（目的を達成させる）ことができた人が勝ちとなるのだ。だれも解き終わらない場合は、その時点での進行状態を点数計算して1位になった人が勝ち。ゲームはマルチエンディングなので（全部で40パターン以上）、ガンガン遊ぼう。



○マップ上の青い部分がコマを動かせる範囲を表している。主人公の状況によって変わるよ



○イベントに対するリアクションはスロットで決定され、特徴（能力）によっても影響される

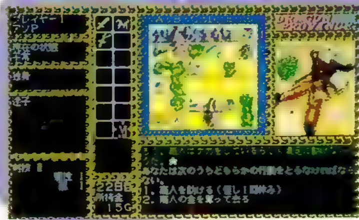


○プレイする人数と名前を入力すると、ランダムでシナリオと特徴（能力）が決定されるぞ





○○教会で献金すると神父が特徴（能力）を増やしてくれたり、情報をくれる。たまに罰が落ちることも



○教会に行く前に良い行いをしていると、よい結果が得られる。悪行を働くとバチがあたる

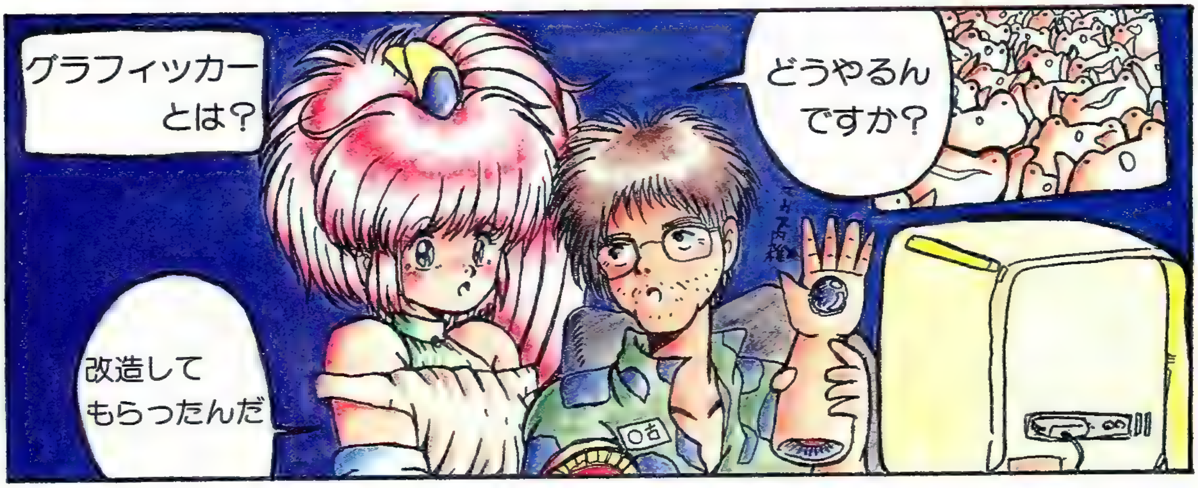




○○王様は、名声に対し、ほうびとしてアイテムや情報、または特徴（能力）や騎士の称号などをくれるぞ



○イベントによっては、クリアすると名声を得れるものもある。名声を得てから王様に会おう





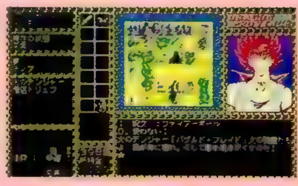
○時間内にクリアすると感動のエンディング。多人数の場合は1人上がった時点でゲーム終了

○期限内にクリアできなかった場合、アイテムや仲間や特徴（能力）などが点数で集計される

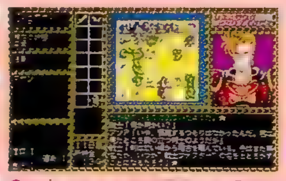


仲間を捜すのじゃっ!

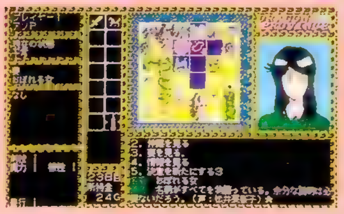
旅の途中で出会うキャラは、ランダムに登場する。仲間が女のコの場合だと、妻になってくれることがあるぞ。



○仲間によっては戦闘中や移動中に魔法を使える者もいるが、たいがい使うと死んじゃう



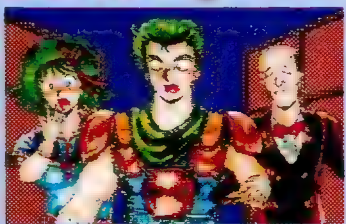
○出会ったキャラはスロットの数によって仲間になってくれる



○〔ESC〕キーで仲間や妻のキャラクタ設定を見ることができるぞ。そのキャラの声優さんも決めてある？

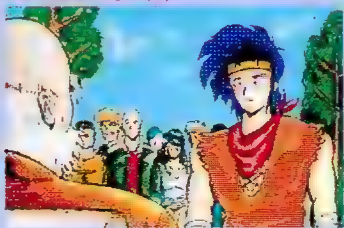
8つのシナリオが全部マルチエンディング!!

基本的なシナリオは8本。当初の目的はシナリオによって決まっているが、途中で話が変わっていく。ここでは6つのシナリオをご紹介。



○[illegible]

○[illegible]





○[illegible]

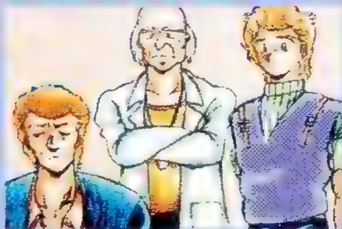
○[illegible]





○[illegible]

○[illegible]



いろんなイベントもある!!

ゲームの途中にはいろんなイベントがある。これを利用し、アイテムやお金を手に入れてゲームを有利に進めよう



○伝説のドラゴンを倒すと、名声を2つも得ることができる。あのアイテムさえあれば……



○悪魔の山。ここに捕らわれている娘を救出するか、山の主を倒すと、名声を得ることができるぞ



○年に一度、舞い下りるというペガサス。なかなかつかまらないぞ。つかまえると移動範囲が広がる



○知事の娘が、悪い魔法使いによって、アヒルに変えられてしまった。呪いを解くとお礼がもらえる

王様にだってなれちゃうぞ

たっくさ～んあるエンディングの中には、クレーブ城の王様になるエンディングもあるのだ！ 王様はイイぞ。



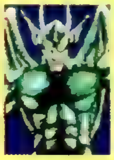
○城にある岩に刺さった剣を引き抜くことができると、王位の継承者として認められる。イケイケ



○右腕にある星形のアザはさらわれた王子の印。城に行って本当に王子なのか占ってもらいましょう



○次の王位継承者がいないクレーブ城では養子を大募集中！　ただ、試験があって武験がかなり高いぞ



○気がつくとプレイヤーは人間でないものと化していた。クレーブ王をぶち殺し、実力で王位を奪え！

通販の申し込み方法

〒184　東京都小金井市貫井北町1-4-1-501　富士原様方　Justiceまで、1800円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）・機種名・媒体（必ず）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したカード（あて名シール）を同封のうえ送ってください。

4人の女のコとクイズで勝負！

セブンティーン

BY●秘密倶楽部

通販の申し込み方法

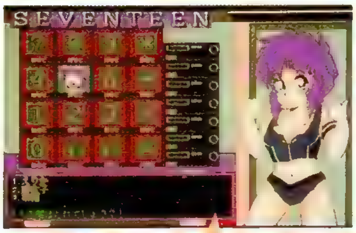
〒241　神奈川県横浜市旭区南希望ヶ丘2-13　山根様方　秘密倶楽部まで、1500円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名・媒体（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

PC-9801VM以降	3.5・5HD

※要アナログディスプレイ
※要16色ボード、要RAM640K以上
※要MS-DOS(Ver.3.1以降)

クイズは3択 内容はオタク!?

このソフトは、アニメやコミックス関係の3択クイズゲーム。最初に女のコを選んだらゲーム開始だ。画面に表示される16枚のパネルの中から、任意のパネルを選ぶと問題が出され、正解だとそのパネルがめくれて下から絵が現れる。しかし、間違えるとその部分は悲しきNGマーク。全問正解しなければ♡C.G.は拝めないのだ。3択の答の順番はランダムに入れ代わるので、正解を番号で暗記してもダメ。ムズイ。



◀3問間違えたらその場で退場となるのだ。勝負の世界はとってもキビシイ！

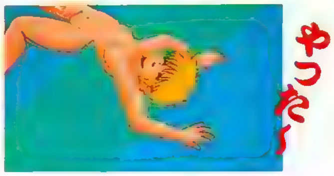


▶こんなようなアニメ・コミック関係の問題が、ランダムに出題されるぞ

対戦相手を選ぶ！



▶対戦相手は全部で4人。どのコから始めてもOK



▶全部で16問のクイズを全問正解すると、女のコの♡な絵が……

ゲームが終わると
勝っても負けてもクイズが終了したらこの女のコのアニメーションを見ることができる。ウィンクするのがいいよね♡





ビジュアルばっちり! アクションAVG

SWEET GIRL 2 ~Body game~

BY●BURNING★APPLE

通販の申し込み方法

〒753 山口県山口市吉敷滝河内2011-2 渡辺様方 BURNING★APPLEまで、1700円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）・機種名を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

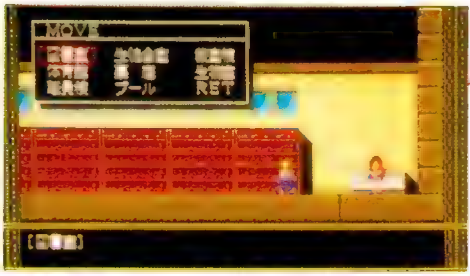
PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

※要アナログディスプレイ

生徒会長からカメラを取り戻せ!!

『SWEET GIRL』の第2弾は、アイテムを集めたり、女のコと会話（または♡）をしてゲームを進めていくという横スクロールのアクションAVGだ。

主人公の近藤せいき（なんて名前!?）は、生徒会長の江森みゆきに取られてしまったカメラを取り返すため、あけみ先生に協力を頼む。なぜか黒魔術を使うことのできるあけみ先生は、せいきを幽体離脱させて……。で、このあとの展開は想像どおり♡満点。C.G.にも力が入っているから、うれしいのだ。もちろん、セーブ機能もあるし、雰囲気ピッタリのBGMも聴きのがせないぞ!



○移動画面。学校内をウロウロしてクエストを解くのだ。ゲームオーバーはないのでガンバレ!

基本画面だあ!!



○ここは学校の裏庭。で、せいきは、幽体離脱の秘[illegible]を集めているのだ

オープニングストーリーだ!

アナログのビジュアルシーンは、とってもビューティフル。
なお、ストーリーは前作とのつながりがまったくないのだ。



○はじまりは、いつものように写真撮りをしていると……



○ケシッ! いきなり誰かに平手をくらってしまった。痛ーい!



○ごーん、生徒会長のみゆきに「カメラを取り返さないと退学だぁ



○ワラをもつかむ心境で、アケミ先生に助けを求めると?



○黒魔術を使って幽体離脱させてくれることに?



○[illegible]の薬を一気飲みする。そして呪文を唱えたとき……



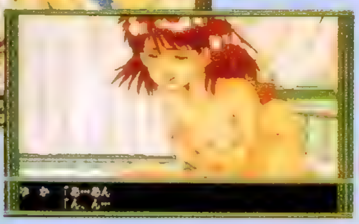
○幽体離脱に成功。カメラを取り戻すぞ Let's Go!

しかしHばかりじゃないよ!!

幽体離脱の楽しみ〜あはは〜ん♡



○[illegible]女のコを[illegible]



○こっそく[illegible]乗り移って……。アン

幽体離脱すると、意識のない人に乗り移ることができる♡ でも目的は、あくまでカメラを取り戻すとことだぞ



○[illegible]



あらら



あーあ

色を並べて消すアクションパズルゲーム

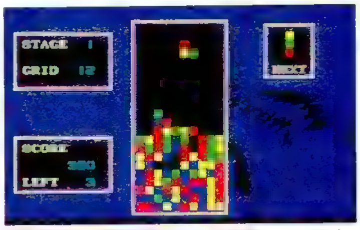
GRID（グリッド）

BY●MERMAID SOFTWARE

PC-8801シリーズ	5D
PC-9801シリーズ	3.5·5HD

なめちゃイカン！結講ムズいんだから

落ちてくるブロックを回転させて、同じ色が3つ以上横に並ぶように積んで消していくという、今流行（はやり）のアクションパズルゲーム。落ちてくるブロックは長方形、またはL字型の2種類で、それぞれ3色に塗り分けられ、色の並び方がその都度違っているんだ。だから、うまく積まないと積み上がってしまうぞ。もちろん、ブロックを一定数消すと面クリアとなり、意欲をそそるC.G.が表示♡　やめられまへんなぁ。



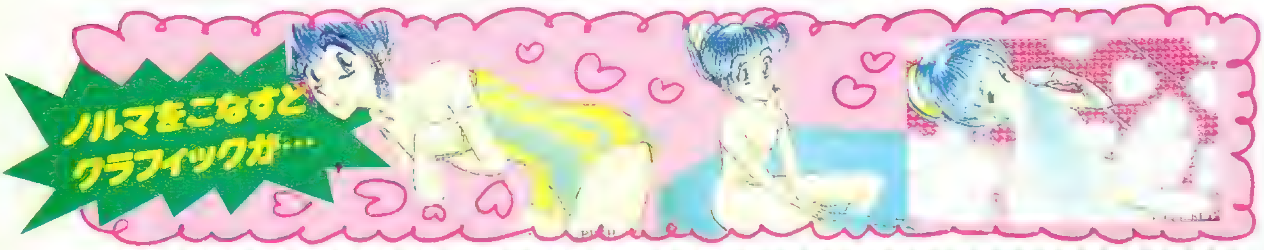
縦やナナメに色がそろってもダメ。キツイ！

※画面はPC-98版のものです

通販の申し込み方法

〒332　埼玉県川口市飯塚3-16-2　PEC「MERMAID SOFTWARE」通販係まで、以下の①～④までのものを同封のうえ送ってください。①PC-88版は1000円PC-98の5インチ版は1100円、PC-98の3.5インチ版は1300円分の郵便小為替(無記名）または現金書留。②希望するソフト名・機種・媒体を書いたメモ用紙。③タックシールかフロッピーシールに自分の郵便番号・住所・氏名（それをはってソフトを郵送するので、自分の名前の後に〝～様〟を書いてください）を明記したもの。④③のコピー（これは発送ミスなどがあったときのチェック用になります)。**必ず守るようにお願いいたします。**なお、郵便小為替の受領証書は、お手元に保管するようにしてください。





女のコがGoodな陣取りゲーム

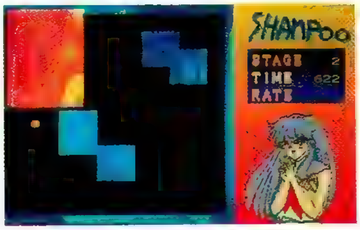
Shampoo（シャンプー）

BY●KOB soft

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D

陣地を取って女のコを見よう！

画面上には女のコのC.G.が隠されているんだけど、それをタダで見せるわけにはいけない！　てなわけで、カーソルをうまい具合に操作し、四角く囲んで陣地を取っていくゲームが完成したワケだ。時間内に画面の90%以上を囲むと次の面に進めるんだけど、オジャマ虫がいて自分のカーソルにぶつかると大幅に制限時間が減ってしまうので要注意。全部で7面あって、各面をクリアするごとに、女のコが段々と♡なポーズをとっていくのだ。燃えるぞ。



●●ジャマをしてくるので避けながら陣取れ！陣取った部分の下からH絵が現れるぞっ♡

通販の申し込み方法

〒528　滋賀県甲賀郡水口町北脇921　川嶋様方　KOB softまで、500円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず)・機種名を明記したものを同封のうえ送ってくださ



たしかに90%以上取ったさ、これでは……



3人のバニーちゃんが主役の本格派RPG!!

BATTLE-BUNNYGIRL

BY●TSUKKA software

通販の申し込み方法

〒170 東京都豊島区東池袋5-11-9 大塚様方 TSUKKA softwareまで、1800円分の郵便小為替(無記名)と、ほしいソフト名(必ず)・機種名を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D

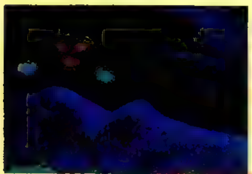
※アナログディスプレイも対応
※サウンドボードⅡ、ジョイスティック、128キロバイトRAM、1メガバイトRAM対応

イベントいろいろ遊びごたえあり！

主人公はバニー族というバニーガールのカッコをした、かおる(戦士)、いずみ(僧侶)、あけみ(魔法使い)の3人組。ある日この3人組は町長に呼ばれ、「雷撃の剣」をノグランディ(男ばかりの種族)のところから持ち帰ってくるように頼まれてしまう。町の外は敵ばかりで、困難な旅になることは確か。しかし、ノグランディ見たさにがんばっちゃうのである。さて、ゲームはバニーちゃんとは裏腹に(?)かなり力の入った本格派RPG。敵キャラの種類は50以上(みんなかわいいカッコをしているぞ)。地道に経験値をため、数多くあるクエストを順番に解いていかなければならないのだ。フィールドマップも広いし、ディスク5枚組だし、かなり遊びがいがある。でもって、スクロールも滑らかなうえ、操作性も抜群とくれば、完璧じゃよ。

冒険はこうして始まるのだ

オープニングデモでは、世界観がよ〜く出ているのだ。それにしても、ビジュアルシーンのバニーちゃんがカワイイね。



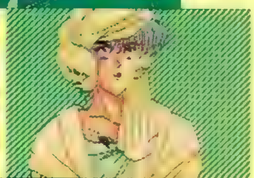
●その昔、バヌ[illegible]ティス[illegible]ソワンがこうた星を襲った



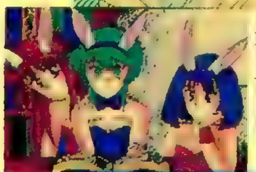
●2つの種族は共に戦いこれを封印。が、大陸は内戦に



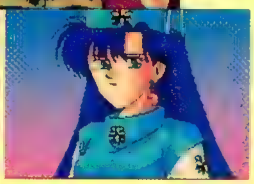
●結界が張られ、こわされることで平和になったが…



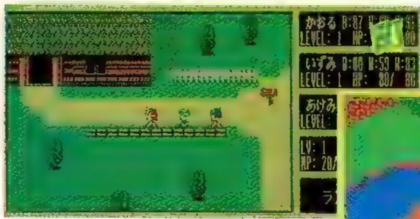
●新たな敵に苦戦し、対策を練る、バニー族の町長



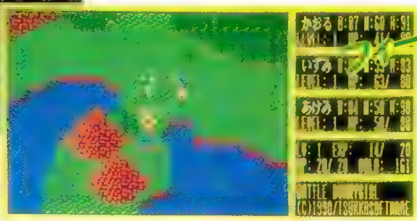
●町長に頼まれ、バニー族の3人組が旅立つのだった



●結界を越えてここに[illegible]のシミナ



●町の中での3人組。町の中には道具屋や武器屋がある。セーブは一般的な宿屋で行うのだ



●町を出ると敵がいっぱいのフィールド画面へ。歩くごとにウサ耳がピコピコ動いてプリティ♡ BGMもええあんばいや！

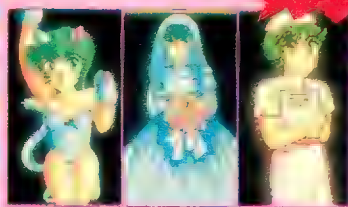
●町の武器屋さん。キャラによって使える武器が違うぞ



どこを切っても、見どころいっぱい！

敵キャラの多さや、マップの広さは市販ソフト並み！ 洞くつではスポット処理までしてあるなど、かなりきてます!?

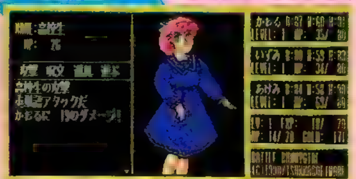
敵だあ！



●ねこまた、花嫁さん、そして看護婦さんまで……。[illegible]

戦闘！

●[illegible]



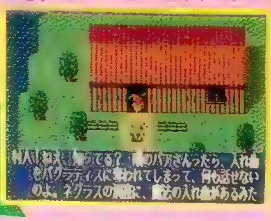
ダンジョン



●[illegible]

クエスト

●[illegible]



全体のバランスがとれているAVG！

青の石像

BY●RISING FORCE

通販の申し込み方法
〒658　兵庫県神戸市東灘区本山南町7-3-1-207　井上様方　RISING FORCEまで、1500円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）・機種名を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

PC-8801mkⅡSRシリーズ｜5D
※要アナログディスプレイ
※サウンドボードⅡ対応

あっ！と驚く展開もあるぞ！

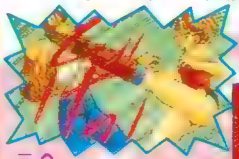
元気のいい女のコ、エレアは、頼まれたお酒を買うために、隣町のとある酒場へやってきた。マスターやウエイトレスのリルフィーと雑談をしていると、町のチンピラが入ってきて、不幸にもトラブルに巻き込まれていく……。

ゲームは、コマンド選択方式のAVGなのだが、途中にマッピングをしなければ通過できないシーンもある。グラフィック量は比較的多く、人物はもちろん、背景にも力を入れて描かれているぞ。そのほか、BGMにも凝っていて、シーンに合わせて使い分けているあたりがニクイ!!　なお、今回は前編ということなので、続編にも期待大。





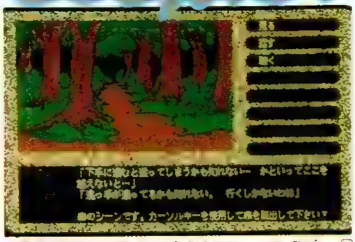








迷っちゃうぞー!!



季節に合わせてコーディネートするゲーム

Kus Kus

BY●ほえほえ倶楽部

通販の申し込み方法
〒464　愛知県名古屋市千種区吹上郵便局留　ほえほえ倶楽部　成分献血係まで、1500円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）・機種名・媒体（必ず）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

PC-9801VM以降｜3.5・5HD
※要アナログディスプレイ
※要16色ボード、要RAM640K以上
※要MS-DOS(Ver.2.11以上)
※マウス対応

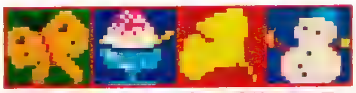
キミのセンスが勝負をきめる？

なんと、コンピュータと着せかえごっこで対戦をしてしまう、というゲームが出たぞ!!　女のコの服の上下や髪型をとっかえひっかえして、季節に合った格好にしたほうが勝ち。勝負の基準が「どちらが季節に合っているか？」という、かなりファジーな点がポイントだ。判定がファジーなおかげで攻略法が存在しないので、自分の感性ノミで勝負しなければならないぞ（難しい！）。もちろん勝てば、ごほうびのカワイイ女のコ♡が脱ぎ脱ぎして登場するので燃えること間違いなし！　でも、勝ち負けを抜きにして自分の好みの服装にしてしまうというのもオモシロイんじゃないかな!?

まさに同人ならではって感じのする画期的なゲームシステムだよね。



○ゲーム開始時点の季節は春。さわやかな服装ってどんなな？　う〜ん、とってもファジーな感じ！



バニーさんのパイプつなげパズル第2弾

智ちゃんがんばるPRO

BY●環境研

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D

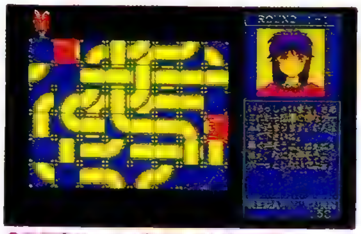
※PC-88VAシリーズ未確認

難易度かえりゃ初心者でもOK!!

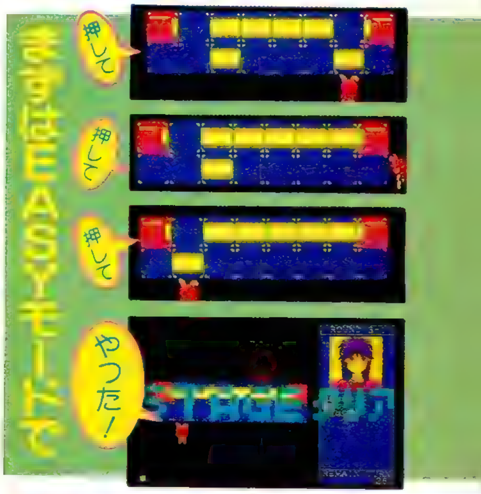
バニーちゃんを操作し、パネルを動かすパズルゲームが、よりパワフルに、より難しくなって登場！　ルールは前作と同様、画面上にあるパイプの絵柄のパネルをすべて使用して、GOからENDまでをつなげると面クリア。パネルは縦横1列ずつでしか動かせないうえに、制限回数が決まっているので、よく考えないと破たんの元。そこで今回は、ゲームの始めに難易度（モード）を設定できるようにしてあるのだ。もちろん、パズルの陰にはお楽しみグラフィックも待機しているから、コンティニュー全開で、全面制覇めざせ!?



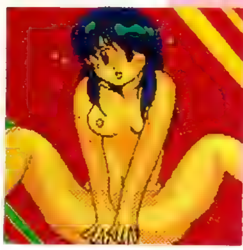
○難易度は、画面上のディップスイッチで設定。BGM、TESTの設定もここで行える



○難易度ハード。動かしたい列の横にバニーを持っていき、スペースを押すとパネルが移動



難易度ハードで絵もハード♡



○ハードモードは、めちゃムズイ。しかし、クリアした後で見られるCGの枚数が増えるのだ。ここにその絵たち、その増えるCGはこんな♡♡なのばかり

ゲームを彩る娘たち

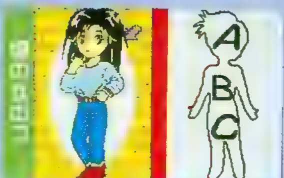


ゲームは全部で5ラウンドで、それぞれのラウンドには担当の女のコがいる。パズルを解くたびに、段々と脱ぎ脱ぎしてくれるぞ（赤面）。

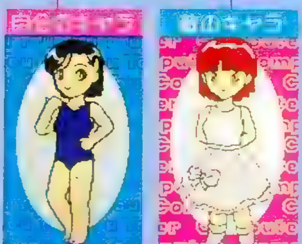
HOW TO PLAY!



自分のキャラは3人。その中から、敵と戦うキャラがランダムに決定。着せかえたい服は場から選ぶのだ！



○かえた洋服は左側に置かれる。右側はなにができるのかわからない



○○自分のキャラは背景が青、敵は赤。上段が勝ったキャラで、自分のキャラが全部上段になると面クリア

自分の好みで選んでもOK!?

こんなんできましたけど……負けた。





Tim 読上通販

TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.

テクポリ読者のキミに送るお買い得情報のページ！

あの！大好評通販中の美少女ソフトオリジナルカタログがLD（レーザーディスク）になって登場!!

永久A級保存版!!

大好評通販中!!

商品番号
PLD-1



美少女ソフトオリジナルカタログスペシャル

なあぁーんとVol.1とVol.2を同時収録

初回特典

特製 3.5/5インチフロッピーシールつき

注意）特製シールは初回発売分だけの特典です。再販以降のものにはつきません。



（ジャケットサイズ）

税送料込価格 ¥6,000

— 収録作品 —

[SIDE 1]

晴れのち おおさわぎ！
PURE
ポッキー
殺しのドレス2
あずさ108事務所
ドラゴン ナイト
Rance～光をもとめて～
私立探偵「マックス」～潜入!!謎の女子校～
MAXスペシャル①～私立探偵マックス・スーパーグラフィックス集
ドラグーン・アーマーFORアダルト
少女探偵RINNちゃんの事件簿「頭脳少女伝説」
ぴんきい・ぽんきい1 ぴゅーてぃふる・どりーむ
ぴんきい・ぽんきい2 とわいらいと・げーむす
ぴんきい・ぽんきい3 ばとる・らばーず
きゃんきゃんバニー
グラムキャッツ
リップスティック・アドベンチャー
リップスティック・アドベンチャーII
天使たちの午後
天使たちの午後 II～美奈子～
天使たちの午後 II～リボン～
サッちゃんの大冒険
セーラー服戦士フェリス
電脳学園
電脳学園II～ハイウェイ・バスター～
アップル・クラブ ワン
あっぷる・くらぶ2
フォクシー
スロープ
きゃんきゃんバニースペリオール
電脳学園III～トップをねらえ～
DE・JA
GIRLS PARADISE～楽園の天使たち
きゃんきゃんバニースペリオール
夜の天使たち～私鉄沿線殺人事件～
ごくらく天国～おめみえ 六巻～
魔王の幻影 ～クリスタル ドリームII～
スクールうぉーず
帰り道は危険がいっぱい
トワイライトゾーンVOL.4〈特別編〉
楽園の招待状
エクスタリアン
電影学園EXE（暫定版）
せみだぶるII
エンジェル コマンダー2
うろつき童子
ライム

[SIDE 2]

Rouge～真夏の口紅～
イミテーションは愛せない
電脳学園 II～トップをねらえ～
せろり
韋駄天いかせ男～麦子に逢いたい～
韋駄天いかせ男2～人生の意味～
韋駄天いかせ男3～戦後編～
イカセ男入門～愛をありがとう～
雀ボーグすずめ
DOKI DOKI～Card League～
ストロベリー大戦略
世界でいちばん君がすき！
天使たちの午後 III～番外編～
RAY・GUN

AV

ビデオもあるぞ～
マニアでなくともぜひ見ておきたいこのよん本



商品番号 **P-1**

パソコンゲーム
キャラクター大集合 **美少女**
ソフトオリジナルカタログVol.1

税送料込価格¥3,800

テクポリの『レモンちっくWORLD』などで掲載された美少女ソフトを、かわいい女のコのナレーションとドッキン★グラフィックで30本も紹介しちゃうゴキゲンビデオ。

▼内容／40Min(VHS/HI-FI STEREO) ▼発売元／㈱ポリスター(好評発売中)



商品番号 **P-4**

パソコンゲーム
キャラクター大集合 **美少女**
ソフトオリジナルカタログVol.2

税送料込価格¥3,800

発売されるやいなや大人気となった『美少女ソフトオリジナルカタログ』の第2弾！前回よりもさらに内容を濃縮。君の目と心を離さない(ドッキン)²ビデオ！

▼内容／29Min(VHS/HI-FI STEREO) ▼発売元／㈱ポリスター(好評発売中)





商品番号 **P-2**

あの『スーパーリアル麻雀・PART 2／PART 3』で大人気のおんなのコ、ミキ、カスミ、ショーコの3人がおりなすおしゃれでちょっぴりHなドキドキビデオ。

▼内容／30Min(VHS/HI-FI STEREO)
▼発売元／㈱ポリスター(好評発売中)

ミキ・カスミ・ショーコのはじめまして

税送料込価格¥5,800

CDテクノポリス
パソコン・ゲーム・ミュージック大全集
12のソフトハウスがご自慢のゲームミュージックで競演！

商品番号 **CD版/JCD-1・テープ版/JT-1**



税送料込価格¥2,200

▼内容／50Min(CD/TAPE 全30曲収録)
▼発売元／㈱徳間ジャパン(好評発売中)

ご協力頂いたソフトハウス
©コンパイル／ウルフ・チーム／アルシスソフトウェア／ポーステック／エルフ／デービーソフト／風雅システム／フェアリーテールアーテック／ソフト屋しゃんばら／M.N.M Software／ゲームアーツ(順不同)

商品番号 **P-3**

スーパーリアル麻雀ツインイーグル

ゲームセンターで大人気だった『ツインイーグル』と『スーパーリアル麻雀・PART 2／PART 3』を基盤からダイレクトに収録したワクワクビデオ。

税送料込価格¥4,000

▼内容／40Min(VHS/HI-FI STEREO) ▼発売元／㈱ポリスター(好評発売中)

テレカ

ホントにここでしか買えない
限定数美少女テレカ
ニューシリーズ続々登場！

さらに、さらにNEW!!

送料込価格 各¥1,200

※絵柄・仕様は予告なく変更することがあります。
※テレホンカードはすべて50度数です。
※テレホンカードは非課税商品です。

商品番号 **T-7**



商品番号 **T-8**



商品番号 **T-9**



商品番号 **T-10**



⑦『ドラゴンアイズ』より
©GAMEテクノポリス

⑧『ピンクソックス』より
©ウェンディマガジン

⑩『ドラゴンナイトII』より
©エルフ

注)限定数販売のテレカのため、ご希望の品が売り切れた場合は小為替にて返金致します。あらかじめご了承下さい。

申し込み方法は次のページを見てネッ！➡

ソフト

話題のGAMEテクノポリス 作品第一弾



商品番号 SF-201

ドラゴンアイズ

税送料込価格 ¥7,000

▲PC-8801SR以降(VA対応)5"2D
▲PC-9801VM以降3.5・5HD
▲MSX2/2+3.5"2DD

惑星ガールドリアの皇子クリンドが行方不明になった。兄を追う皇女アイネスは、幼い頃より一緒だった一角狼ジェアと共に数々の謎に挑んで行く。SFアドベンチャーと美少女ゲームが見事に合体した傑作!!

テクノポリスソフトもあるゾ



商品番号 SF-061

AYUMI ーアユミー

突然メシアに選ばれた、普通の女子高校生アユミ。魔女の支配下にある世界を救うため、ちょっとHな大冒険に出発。アクションも取り混ぜた、一味違うおもしろさのAVG。

▲PC-8801SR以降(VA対応)5"2D

税送料込価格 ¥8,000



商品番号 SF-076

シェナンドラゴン

ワー・クリチャー一族にさらわれた王女。男の勇者か女の勇者になって救出に向かうか、王女になって逃げ出すか。3つのストーリーが楽しめる、カード戦闘型のRPGだ。

▲PC-8801SR以降(VA対応)5"2D
▲MSX2/2+3.5"2DD

税送料込価格 ¥7,000



商品番号 SF-015

PC-88でのプログラム開発などを支援するDOS。コマンドの機能拡張やアセンブラ、他にも便利な機能を目一杯に搭載。

▲PC-8801SR以降5"2D

SWEET-V2

税送料込価格 ¥10,000



商品番号 SF-029

本誌でも人気のCGツール。セルという新機能をはじめ、高速な処理能力をもつラルフがあれば鬼に金棒。

▲PC-8801SR以降(VA対応)5"2D

ーハイパーグラフィックツールー

LALF

税送料込価格 ¥10,000



商品番号
①SF-013
②SF-014
③SF-025
⑤SF-019
⑦SF-020

月刊MSX・FANの「ファンダム」から選ばれたプログラムが50本。解析や改造もできる。④・⑥は完売しました。

①②③ MSX/MSX2ROM
⑤ ⑦ MSX/MSX2/2+3.5"2DD

MSXプログラムコレクション50

ファンダムライブラリー①②③⑤⑦

税送料込価格	①②③	各¥6,000
	⑤ ⑦	各¥5,000

通信販売のきまり

ほら、欲しいもののチェックがすんだキミ!
まず白い紙にキレイな(読める)字で、ア・郵便番号と住所、イ・氏名、ウ・年齢、エ・職業、オ・電話番号、カ・希望の商品名とその記号(ソフト購入の方は機種・媒体を忘れずに!)を記入して、表記されている(2つ以上の方はその合計の)金額分の現金といっしょに、必ず現金書留で申し込んでね。トラブルを避けるためにも、この要項を絶対に守ること。商品の到着は2週間ぐらいかかります。また、誤送によるお取り替えは致しますが、その他の返品についてはお受け致しませんのであらかじめご了承下さいね。

宛先 〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM 営業企画室・通販T係

このコーナーではみなさんの『こんな物を通販してほしい』などのご意見をひろく募集中です。上記宛先までドンドンお申し込み下さい。



美少女ファンタジー
ドラゴンアイズ
THE SPACE OPERA
"DRAGON EYES"

戦慄内容。話題沸騰！

美少女ファンタジーADV.



91年1月PC9801V〜版発売！2月PC8801SR〜版発売！
3月MSX2/2＋版・X68版発売！各定価6,800円.

●大人気の美少女ゲーム。そのブームの発信地として常に読者に美少女ソフトの楽しさをアピールしつづけてきた月刊テクノポリス。その大人気コーナー「レモンちっく・ワールド」でつちかったキビしくもあたたかい目が作った、美少女ゲームの真髄！

●すでにテクノポリス本誌で大評判の「ドラゴンアイズ」を原作に、さらに練り上げたシナリオがきっとゲーマーの心をつかんで放しません。

●シリアスな場面にはそれにふさわしいマジなメッセージ、かろやかなシーンには、遊び心がいっぱいのキャラ達のセリフが、絶対大満足。メッセージデータだけで当然1メガを超えます。

●美少女ゲームの命ともいえる200枚を超えるゲーム画には、トップグラフィッカーをおしみなく総動員。最高レベルの着色技術はテクノポリスならでは。

●そしてスーパー・レベルのBGM音楽。オープニングからエンディングまで、雰囲気を大事にした音楽づくりが、百曲を超える新曲をディスクに押し込んでしまいました。流れるリズムを大事にした美少女ゲームの新トレンド。

・クリエイトする
GAME テクノポリス

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM パソコンソフト制作室

フェアリーテール

通信販売

●現金書留の場合-商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合一郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号、東京7-140574フェアリーテールまでお申し込みください。

皇女アイネスと育った一角獣ジェア。平和な惑星カールドリア。しかし皇子クリンドがある日突然姿を消した。身代金目あての誘拐か？それとも、不穏な計略の前ぶれか？日がたつにつれ、皇子行方不明はその波紋を広げてゆく。そして他の国々を巻き込む大戦の危機に直面する。一角獣ジェアはアイネスを守る女剣士フリッカや各国の美女達の助けを借りて、皇子捜索に向かう。惑星大戦は回避できるのか？運命を開く"渡り星"とは？そして最後に現れたドラゴンアイズ！

大河スペクタクル

Dō-jin QUEST

ドージンクエスト

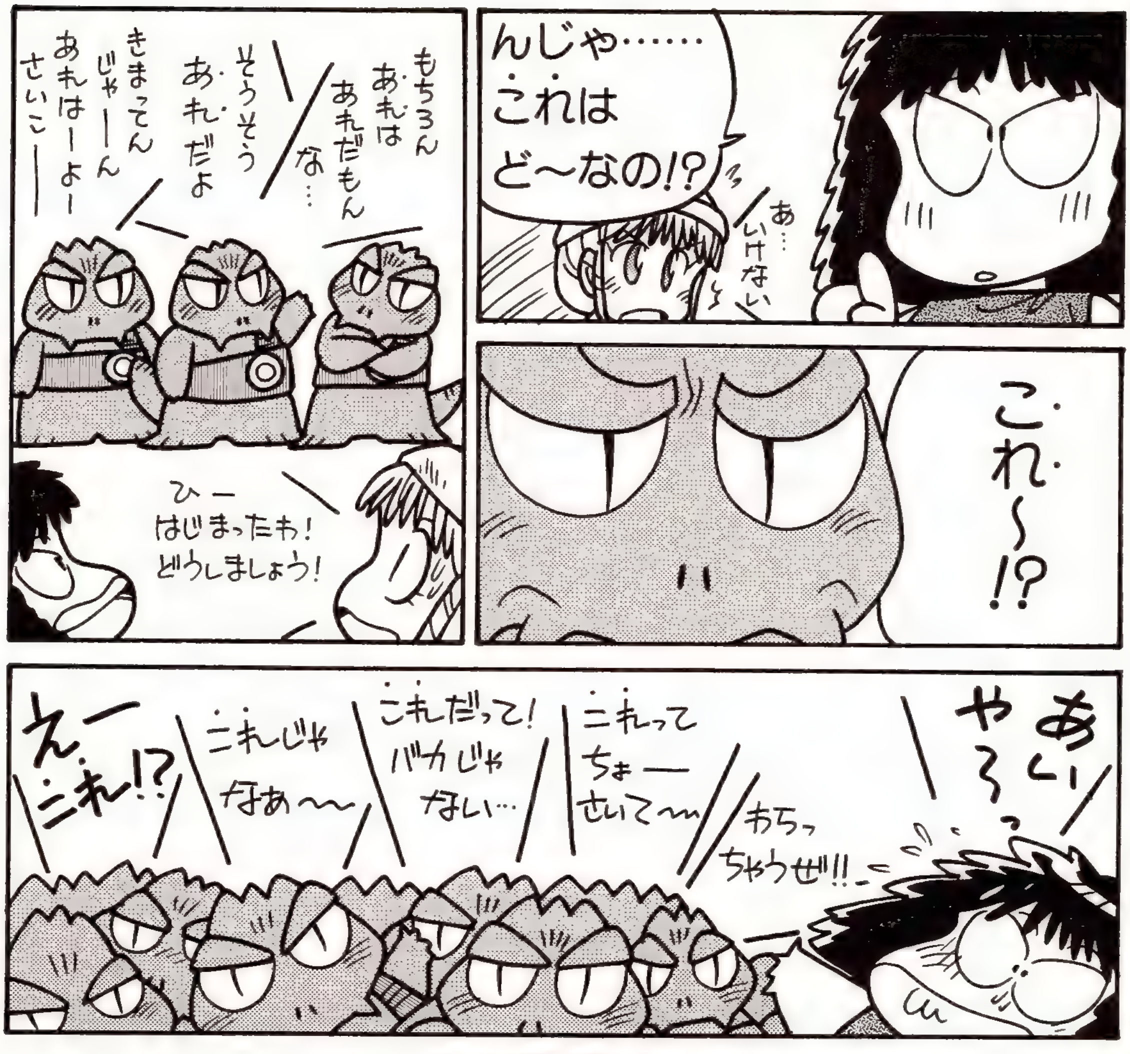


佐藤 元


トクマン国
テクノ城
勇者ういざどんよ 今 我が国はたいへんな状況にある…… それというのも　あまりにもひどい同人ソフトが増えすぎたからなのだ
そこで…そちに幸せを運ぶといわれている「伝説の同人ソフト」をさがしてほしい！
はっ おおせのとおりに
ムチャな設定やな……
では そなたに力強い仲間をあたえてあげるとしよう その者と旅に出るがよい！


くーす ちーす
急にギャグマンガになるんだもんな〜〜〜っ!!
おひさしぶり〜ね!
ぶりぶりぶり‥
ピクニック ピクニック
ガサ ガサ
こうして愛と勇気に満ちた冒険が始まろうとしていた……
ここは通さんぞ〜っ!
スゴイキ・カークがあらわれた
どうする ▶
ど〜ん
どこがじゃ
よし ならば私のこの魔法をうけてみるがよい!!
自己覚醒
みのほどをしれー
どど〜ん
あ〜っ お前は言うだけ言って最後には消える無責任なやつ!
ハッハー
はっはー 今回は敵キャラ 四千体入れた RPGだ


おーっ 改心したぞ!
そ…そうか うちらは 技術的にも日数的にも それは無理だな うん 計画を 練り直そう!
わかっちゃいねー
よし 新型圧縮ツールを 作ってC.G.800枚 入れたAVGに しよ〜〜っと……
ハッ
ジーン・ザイア・ツメが あらわれた
ういざどんのせんせい こうげき ▶
どじゃ〜ん
すたもん
ひっ!
だ…
ピース
そーかな〜
や…やつは 同じ仲間を 集めて同じ 攻撃をする 強敵よ!!


んじゃ……
これは
ど～なの!?
あ…
いけない
もちろん
あれは
あれだもん
な…
そうそう
あれだよ
きまってん
じゃーーん
あれはーよー
さいこーーー
これ～!?
ひー
はじまったわ!
どうしましょう!
あくり
やろっ
おちっ
ちゃうぜ!!
これって
ちょーー
さいて～～
これだって!
バカじゃ
ない…
これじゃ
なあ～～
えー
これ!?
んもう!
じゃ これの
どこが
悪いのよ!
だって
あれが
さいこー
だもん
そーそー
あれが
いちばん
他は
イモだよ
うん!
ドドドドドドッ
う
ド
知らない
くせに文句
いうなよ!!
ボケ
ジーン・ザイア・ツメは去っていった


さあ もうすぐ
敵の城よ！
気をつけて！
し、しまった！
ズドドオォ
勇者よ！
よくぞここまで
来た！ しかし
それまでだ!!
死ね！ 勇者！
めっせ
ガサ ガサ
スペース
バァ～～!!
グラフ・イック・ノミーが
あらわれた
モンスターのせんせいこうげき
どうする ▶
フフフ…
私の
暗黒
魔法
を
うけて
みよ
～～!!
しまった
あ～～！
ゴゴゴ
ゴゴゴ
説明
長いから
タ…
スカ
やつは同人ソフトを完成
できずに作りかけのC.G.を
集めて売った姑息な人間の
怨念が固ってできた
モンス…


税務剣!!
バャーン
国税庁
無理な設定にゃ〜
そんな中途半パなソフトをお金をとって売るなら……
ダッ
ゆるさーん
あっぱれ勇者!! しか〜し 私を倒さねば「伝説の同人ソフト」は手に入らぬぞ!!
き…貴様は
あらいない!?
まぬけのカラ〜〜
いいじゃん楽で♪
う〜ん 口先だけの敵が多いの〜
ふははは 私に勝てるかな〜!?
怒
美少女CG 3枚入り 2000円
クソゲー大帝!!



ん!?
なぜ攻撃を
しないのだ!?
おまえたち!?
大丈夫！
だって「クソゲー」は
時間がたてば
かってに
消えちゃうもん!!
名前いうとマズいけど…
しゅぼぼ
しまったぁ
何かバカ
らしく
なっちっち！
さあ いよいよ
「伝説の同人ソフト」
との対面よ！
「伝説の同人ソフト」は
この本のどこかに
ある（かもしれない）！
それを見つけるのは
キミ自身だ!!
これから先は
君がヒーローと
なってくれ!!
ちゃんちゃん
あっけ…
うまい!!
へ……

DoーJinソフト



イラスト／FoZon

パート2 NEW Soft

本誌未掲載

新作の

同人ソフト45本

——60～79ページ

通販のオキテまんが

——65、73ページ

女子高生といろいろ戯れるソフト♡

LOVE TOUCH（ラブ タッチ） ～すてきなじょしこーせー～ ～あぶないじょしこーせー～

BY●JAMブラインド・スタッフ

PC-8801mkII SRシリーズ	5D

※PC-98DO未確認、PC-88MC不可
※要アナログディスプレイ

お触りゲームあり♡小説あり

3人の女子高生と仲良くなって、♡なコトをいっぱいしちゃおう、っていうとってもうれしいゲーム。カーソルで女のコの身体をクリックして、感じるところを探り当てるというタッチゲームや、少しHな物語が展開する電脳小説など、いろんな楽しさがいっぱいだ。BGMもばっちし、アナログのグラフィックも美しい、バラエティ・ディスクマガジンだぞ。

通販の申し込み方法

〒111 東京都浅草郵便局私書箱108号 ユウユウ内 パソケットまで、各1200円×ほしいゲームの枚数分の郵便小為替(無記名)、175円分の切手と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（『すてきなじょしこーせー』、『あぶないじょしこーせー』のうち、どれを希望するのか必ず記入すること）・機種名を明記したもの



●相性チェックをしている画面。うまくいけば♡な姿が

あぶないじょしこーせー編

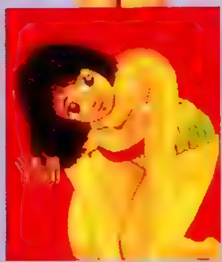
ちょっぴりあどけなさの残る女子高生、典子ちゃん、久美子ちゃん、唯ちゃんの3人がお相手。典子ちゃんとの相性チェックがなかなか楽しいぞ。



●セーラー服がとっても♡



●おしとやかな久美子ちゃん


●水着姿がとってもかわいいね

すてきなじょしこーせー編

こちらは、大人っぽい雰囲気が魅力の3人がお相手。静香ちゃんとのお触りゲーム、真理菜ちゃんとの相性チェック、美穂ちゃんとのちょっとエッチなお芝居がグッド♡



●知的な雰囲気が魅力の美穂ちゃん



●うーん、これは大胆♡



●活動的な静香ちゃん

ごくふつうのピース入れ換えパズル

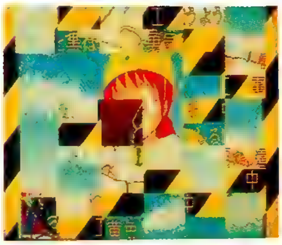
ふつうのパズル

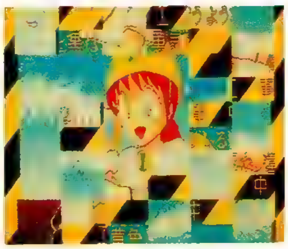
BY●K.C.C.

PC-8801シリーズ	5D
FM-7シリーズ	3.5・5D

カワイイ女のコを元通りにするのだ

ムズかしからず、そうカンタンでもなく、手軽に楽しめるパズルゲームがこれ。ルールは、2枚の好きなピースを入れ換えていくだけ。でも、イジワルな背景があったりするから、よ～く見て、アワてず落ち着いてやろう。もちろん、グラフィックにはすべてカワイイ女のコが描かれているぞ。ほのぼのした雰囲気の女のコが12人も見られて、なんだか得した気分♡


●ゲーム画面いっぱいのグラフィックがうれしいね。こんなふうに2つのピースを指定して


●スペースを押すと、2つのピースがパッと入れ換わる。どう、これならカンタンでしょ？

通販の申し込み方法

〒181 東京都三鷹市井口1-25-1 猪爪様方 K.C.C.まで、800円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名（必ず）・媒体（必ず）を明記したものを同封のう

ほのぼの美少女♡



●うーん、こんなの舞ってたら飛びついちゃうゾ


●リゾートでのワンショットかな？ すがすがしいね

※画面はFM-7版のものです

通販の申し込み方法

〒111 東京都浅草郵便局私書箱108号 ユウユウ内 パソケットまで、各1000円×ほしいゲームの枚数分の郵便小為替（無記名）、175円分の切手と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（『Half Mind 2』、『Half Mind 3』、『Half Mind 4』のうち、どれを希望するのか必ず記入すること）・機種名（必ず）・媒体（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

マンガみたいなクイズAVGシリーズ

Half Mind 2~4（ハーフ マインド）

~究極のセーラー服選択~
~至高のウルトラ学園~
~有希のSMアドベンチャー~

BY●ぱじゃまCLUB

PC-9801VM以降	3.5·5HD
X1turboシリーズ	5D
X68000シリーズ	5HD

※PC-98DO不可
※要アナログディスプレイ
※PC-98シリーズは、要16色ボード、要RAM640K、要MS-DOS

カワイイ有希ちゃんまたまた登場

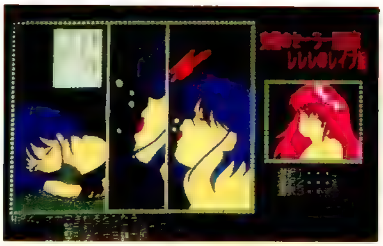
Vol. 6で紹介した『Half Mind』の続編を、3本まとめて紹介しちゃおう。このシリーズはマンガのようにコマ割りされた画面と、ストーリーの途中で出題されるユニークなクイズがウリ。クイズに正解すれば、ストーリーの続きが楽しめるけれど、間違えると最初からという、とっても厳しいゲームなのだ。普通のAVGはコマンド選択でストーリーが進んでいくのだけれど、このゲームの場合はクイズになっているところが、とってもユニーク。BGMもあるぞ。



※画面はPC-98版のものです

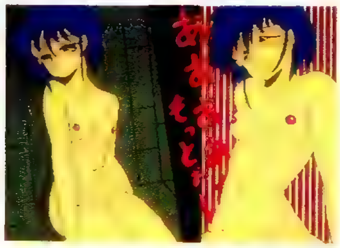
Half Mind 2
~究極のセーラー服選択~

『2』のクイズは「究極の選択」からの出題。もともと正解のないものだけど、答えがなくちゃしょーがないよね。そこで、このクイズは、ある女のコが答えた「究極の選択」が正解となっているのだ。その女のコがパソケット娘というわけ。自分とそのコの感性がまったく同じなら、すぐ解けるんだけどね。



●『2』のストーリーは、有希ちゃんが描いたマンガの中でのお話。エッチなコね♡

●パソケット娘の選択によって、このゲームの答えは決められているのだ



Half Mind 3
~至高のウルトラ学園~

「究極」とくれば、次は当然「至高」というわけで、今回は「至高のウルトラクイズ」だ。これは「ウルトラマン」にちなんだ問題なんだけど、「至高」というだけあって内容はメチャムズ。「怪彗星ツイフォンの地球最接近距離は？」な～んて問題わかるかな？



●今回は有希ちゃんが、体育倉庫でえっちしちゃうストーリー♡



●かわいい顔なのに、有希ちゃんて、と～っても大胆♡

●ちなみにこの問題は、ウルトラマンの第4話「大爆発5秒前」からの出題だ

Half Mind 4
~有希のSMアドベンチャー~

これまでの問題は、特別な感性や知識がないと、とてもクリアできないようなモノばかりだった。でも、今回は大丈夫。よく回転する脳ミソさえあれば、ちゃんと解ける問題だぞ。左脳を使って問題を解き、右脳で♡♡なグラフィックをたっぷりと味わっちゃおう。

●いわゆる鶴亀算（表現が古い？）の問題だね。それにしても、なんつーたとえじゃ







●タイトルにもあるとおり、有希ちゃんがSMに初挑戦だ

パロで笑わす縦シューティングなのだ

SPANNER_P

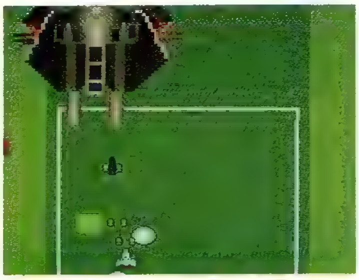
BY●MP.NETWORKS

X68000シリーズ | 5HD

※要ジョイスティック
※MT-32対応

なんとMT-32が使えるのじゃよ

「ロトの勇者」「黄色ブロック」「蜂谷蜜エ門」など、どの面（自機）もパロ・パロ・パロのオンパレードという、見た目も楽しい縦スクロールのシューティングだ。ゲームは、メニュー画面で難易度や自機数が選択できる親切設計。

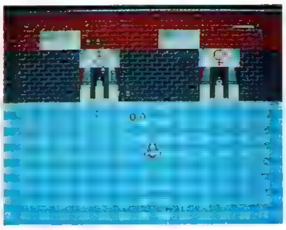


1面はまるオリジナル。デカいボスだな〜



有名パズルゲーム画面をロトの勇者が戦い（？）進む。なんかミョーな感じ

だから、シューティングは苦手なんだよぉ〜っという人も、ビシバシ面クリアできちゃうのだ。必携アイテムは、やはり連射機能付きのジョイスティック。MT-32（MIDI音源）も使うことができるから、ゴキゲンなBGMを拝聴できるよん。

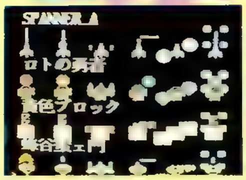


2面はなんとプールなのだ。とてもシューティングゲームとは思えない背景だ

通販の申し込み方法

〒659　兵庫県芦屋市平田北町2-12-103　池田様方　MP.NETWORKSまで、郵便番号・住所・氏名を明記して62円切手をはった返信用封筒と、ほしいソフト名（必ず）・機種名を書いた手紙を同封のうえ送ってください。

ウェポンは個性いっぱいだ



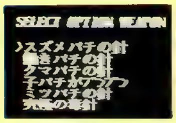
メニュー画面で自機（なのかな〜）を選択しよう



言わずと知れた主人公（？）SPANNER_Aのウェポン。レーザーが使えまっせ



「黄色ブロック」は被弾率が高い。弾はブロックで、これまた命中率が悪いのだ



「蜂谷蜜ェ門」は、弾・オプションともに大きく、敵に当たりやすくてグッド！

花嫁を殺した犯人を捜すAVG！

招待状～The Invitation Card～

BY●闘沙仏ソフトウェア

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

※PC-88VAシリーズ未確認

事件の裏には意外な真実が…

商社に勤めるサラリーマン、嶋本秀之のもとに届いた一通の手紙。それは、秀之の昔の恋人・智子からの、婚約披露宴への招待状だった。きらびやかなドレスに身をつつみ、披露宴の華となった智子だったが、その晩、何者かによって殺されてしまう……。意外な展開、意外な犯人、不条理な人間心理を描いた、コマンド選択式のAVGだ。



酒をかっくらって、次の日起きたら智子が死んでいた。どうしたんだセニョリータ！



凶器のナイフに秀之の指紋がついていたため、重要参考人として連行されてしまった

通販の申し込み方法

〒569　大阪府高槻市真上町6-34-1　西野様方　闘沙仏ソフトウェアまで、900円分の郵便小為替（無記名）ほしいソフト名（必ず）・機種名を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

この事件に関わる人たち

智子の婚約披露宴に、ちゃっかり恋人同伴の秀之。信じたくないけど、秀之自身も犯人として疑われているのだ。



とーぜん左が主人公の秀之。隣の女性は、現在の恋人・理香



右から招待者の智子と婚約者の克彦。そして、智子の妹の沙織



謎のよっぱらい健二。彼がこの事件の重要なカギを握っている!?

射撃ゲームで女のコと♡しましょ

ASCOT

BY● L-FACTRY

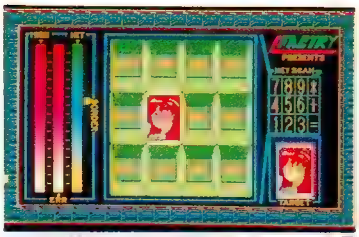
通販の申し込み方法

〒140　東京都品川区大井7-14-11　鈴木様方　L-FACTRYまで、700円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D

指使いが大切なのだ!?

まずは、ルーレットでターゲットとなる女のコを決定。テンキーに対応した12のパネルにランダムで表示される中から、ターゲットの女のコだけをスペースキーで撃つ（!）射撃ゲームだ。1ステージ5面、制限時間内のHIT数（違う女のコを撃った数だけ引かれてしまう）がBORDER以上なら面クリアで、女のコが1枚ずつ脱いでいくのだ。女のコは全部で3人。BGMもなかなか凝ってるし、コンティニューもOK。



○女のコがターゲットだなんて、な〜んか乱暴な気がするんだけど……

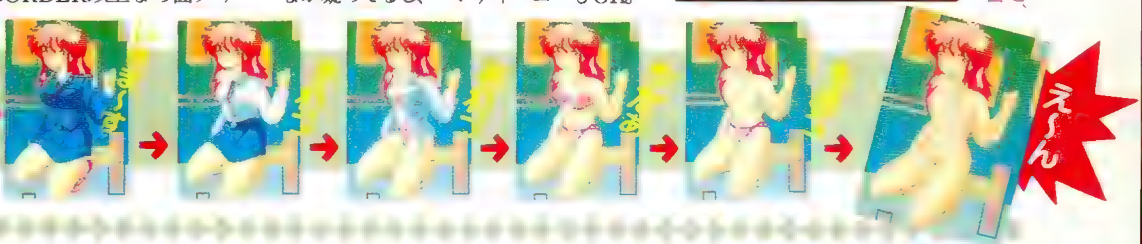


○タイトル画面。婦警さんの足が、妙にそそりますぅ♡



○ステージクリアすると、こんなグラフィックが出てくる

つぎつぎ脱いでくのだ



♡♡♡なC.G.を完成させよう

Skip! 3

BY● LLパレス

通販の申し込み方法

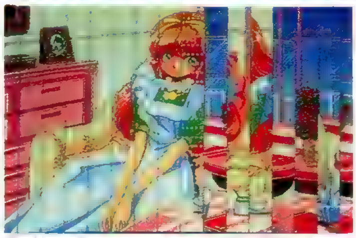
〒557　大阪府大阪市西成郵便局私書箱16号　LLパレスまで、1200円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名・機種名（必ず）・媒体（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

PC-9801シリーズ	3.5・5HD
FM TOWNS	3.5HD
MSX2	3.5DD

※要アナログディスプレイ
※PC-98シリーズは、要16色ボード、要RAM640K、要MS-DOS

パズルはけっこうカンタンだよ

画面上には、縦に16分割されたワケわからないグラフィックがある。この短冊状のパネルとパネルを入れ換えて、もとのグラフィックを完成させるのだ。ゲーム中、完成率がわかったり、ヒントとして完成グラフィックを見ることもできたり（ちょっとだけね）ってところもウレシイね。グラフィックは全部で7枚。これがまたなかなかカゲキで、思わず力が入っちゃうのだ♡



※画面はPC-98版のものです

○だんだんできてきたでしょ？　実は、そんなにムズかしいパズルじゃないのだ

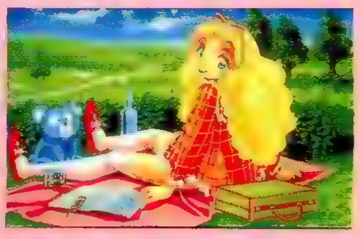


○ほ〜ら、こんなふうにもうグチャグチャ。これをもとに戻していくわけだね

ごほーびC.G.はなかなか♡!

このゲームの売りは、かなりカゲキなグラフィック。え？　そんなでもないって？　いやいや、実は載せられないほど♡♡♡なのもあるのだ。困ったね、こりゃ。





全30面の正統派アクションパズル！

PUZZLE KANA?

BY●STUDIO4989

> **通販の申し込み方法**
> 〒309-14　茨城県西茨城郡岩瀬町大字友部1025　山田様方　STUDIO4989まで、ほしいソフト名（必ず）・機種名を（必ず）書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

PC-8801mkⅡSRシリーズ｜5D

※サウンドボードⅡ対応

赤い玉をヨイショと運べ!?

KANAちゃんを操り、赤いボールをINのところまで運ぶアクションパズル。ボール同士がぶつかったり、KANAちゃんにボールが当たるとミスとなり、5回ミスでゲームオーバーだ。もちろん手詰まりもミス。まあ、ゲームオーバーになったとしてもコンテニューできるし、パスワードで続きができるから安心だね。そのほか、5面ごとにKANAちゃん主演の「PUZZLE KANA THEATER」やミニゲームも用意されているのだ。サウンドボードⅡ対応のサンプリングを使ったBGMもノリがいいぞ。



○1面なのでとってもカンタン。面が進むにつれ、だんだん難しくなっていくのだ



○左から右に移動するUFOにボールをぶつけるミニゲーム

キャラクタの役割を覚えまひょ！

マップ上に点在する障害物の性質を覚えて使いこなせれば、パズルは楽勝……に違いない。とりあえず紹介しておくので参考にしてね。



●BALL　このボールをINのところまで運ぶのが目的。動いているブロックなどにぶつかると割れてしまう。



●矢印　動かすことができ、これにぶつかった物体は、その矢印の方向に移動する。



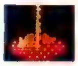
●ブロック1　このブロックは動かすことができない。物体はブロックの手前で止まる。



●IN　赤いボールをこれのあるところまで運べば面クリア。動かすことはできない。



●ブロック2　動かすことができるブロック。障害物にぶつかるまで止まらず、物体はブロックの手前で止まる。



●画びょう　これにぶつかると赤いボールは割れてしまう。また、女のコが触れるとミスになってしまう。

AVG＋♡なクイズをミックスしたソフト

MANKUN!

BY●G'ソフトウェア

> **通販の申し込み方法**
> 〒582　大阪府柏原市国分本町6-12-10　山本様方　G'ソフトウェアまで、1200円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

PC-8801mkⅡSRシリーズ｜5D

※要アナログディスプレイ

萬くん捜して学園を駆けめぐる!!

萬くんは、ある大学の構内に封じられた魔物の復活を阻止できるただ1人の人物。そこで、萬くんを捜し学園中をめぐることに……。萬くんを捜索しているときはごく普通のAVGだけど、途中で女のコに出会うとなぜかクイズに早変わり。3択クイズに正解すると、女のコは♡な姿を披露してくれるのだ。軽快なBGMもゲームにピッタリ！



○AVG画面はこんな感じ。会話する人の顔とメッセージが表示される



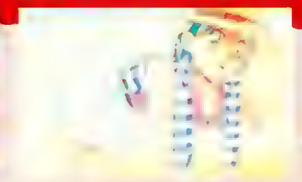
○クイズ画面。左上がプレイヤー、右下が相手の残り得点数だ



女のコはとーってもカワイイ

登場する女のコは3人。クイズに一定数正解すると、恥じらいながらも♡な姿に。ただし、間違え過ぎるとゲームオーバーだぞ。





3か月は待ってみよー

by みのだけんいち





対戦型の早押しクイズゲームだ!

エロデグランプリ1〜5

BY● TC Engine

PC-9801VMシリーズ | 3.5・5HD

※要アナログディスプレイ
※要16色ボード、要RAM640K
※要MS-DOS
※要マウス

伝説のクイズ番組に出場するのだ

伝説のクイズ番組「エロデグランプリ」に地球人代表として出場し、優勝するのじゃ。ゲームのポイントは、自分のほかにも3人の出場者がおり、早押しクイズなのでほかの3人より早くボタンを押さないと、解答権が得られないところ。そして、クイズに1問正解するごとに、女のコのC.G.が見られちゃうところ!? カワイイやつからカゲキなやつまで、千差万別だからこれまた楽しいぞ。で、最後に高得点を取った暁には、スペシャルクイズが出題されて、これに正解すればムフフ♡だぞ。

通販の申し込み方法
〒239 神奈川県横須賀市久里浜郵便局私書箱11号 TC Engineまで、各1400円円×ほしいゲームの枚数分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（『エロデグランプリ1』から『〜5』のうち、どれを希望するのか必ず記入すること）・機種名・媒体（必ず）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封し、10月末までに送ってください。

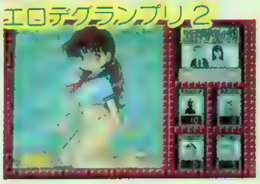


○4つの分野から、4段階の難易度のクイズが出題される。難しいものほど、正解したとき得点が多く入るぞっ。がんばろう!

正解すればグラフィックが♡

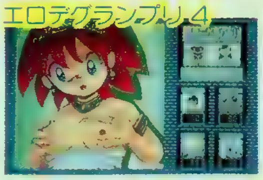
エロデグランプリは現在5作で、基本的なシステムが同じ。もちろん、クイズやグラフィックは違うけどね。クイズに1問正解すれば1枚グラフィックを見ることができるが、間違えると次のクイズの解答権を失っちゃう。神経を集中させてプレイしよう。

エロデグランプリ2



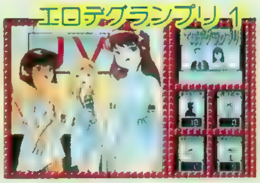
○女の子に冒険なんかしちゃって、かわいそう。よい子のみんなはマネしちゃダメだぞ

エロデグランプリ4



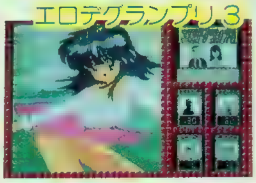
○ムネを隠そうとしてるのかも知れないけど、隠しきれない。う〜ん、イロっぽい♡

エロデグランプリ1



○左の女のコがマイクを持ってるところを見ると、どこかの歌番組なのかな

エロデグランプリ3



○画面ではわからないけど、スカートがめくれてて目のやり場にこまっちゃうぞ

エロデグランプリ5



○1〜5すべてに言えることだが、16枚のグラフィックを全部見るのは大変なのだ

アイドルを成長させるSLG

IDOL QUEST Ver.1.3

BY● 帝王SOFT CLUB

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

※PC-88VAシリーズ未確認

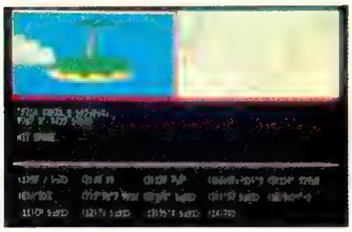
通販の申し込み方法
〒112 東京都文京区大塚5-7-11-1102 田島様方 帝王SOFT CLUBまで、900円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。

コンサートを開くまでガンバ!



○ひとりの少女をアイドルとして育てていくのだ。コンサートを開くまでガンバ!!

このゲームは、ひとりのアイドルを育てていくSLG。目的はファースト・コンサートを開くこと。歌のレッスンや演技研究をしたりして実力をつけ、TVや映画に出演し、知名度を上げていくのだ。しかし、アイドルの体力や気力のパラメータが0になったり、引退しちゃうとゲームオーバーだぞ。途中に起こる障害（アクシデント）を切り抜け、マネージャーになった気分でゲームにトライ!?



アクシデント!



○ゲゲッ! フォーカスされちゃった!! なんにもしてないのに〜(涙)

○たまには息抜きも必要。アクシデントに備えて、体力と気力を回復しておこう

人気アイドルと♡♡♡してしまうAVG

〜誰にでもできるSM講座〜 奴有夢2

BY●STUDIOめんたんぴん

通販の申し込み方法
〒590-01　大阪府堺市若松台3-24-9　中沢秀起様方　STUDIOめんたんぴん堺支部まで、1500円分の郵便小為替(無記名)と、ほしいソフト名(必ず)・機種名を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

目当ての彼女をものにするのだ

疲れをブッ飛ばす、コマンド選択式の♡AVGだぞ。主人公のタケシは、変わった趣味を持つフリーのカメラマン。アイドルたちの弱みを握っては、それをネタに彼女たちを脅し、♡してしまうというとんでもないヤツ。プレイヤーは、このタケシになって、次のターゲット、ナカムラリナちゃんをものにするのだ。なんとか彼女の弱みを探り出し、接近しちゃおう♡

●芸人のイフキアスカちゃんと♡♡♡。しっかし、コイツはとんでもねーヤツだな……





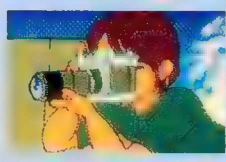
●ゲームはコマンド選択式のAVG。あるモノを取り忘れるとゲームオーバーになっちゃうぞ

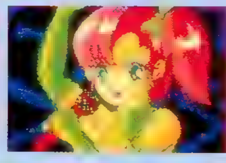


●ヤバイモノを持っていると警察のお世話に……。持ち歩く物は考えないとな

主な登場人物

かわいいコから変なヤツまで、いろいろ登場するぞ。ここでは主な3人をご紹介。







ぐるぐる◎るカーレースゲーム第2弾

Gundroader Release 2

ガンドローダー　リリース

BY●Gundrowa soft

通販の申し込み方法
〒247　神奈川県鎌倉市大船2216　船越様方　Gundrowa softユーザーサポートセンターまで、1200円分の郵便小為替(無記名)と、郵便番号・住所・氏名・機種名・媒体(必ず)・ほしいソフト名(前作『Gundroader』と間違えないように、必ず『Gundroader Release』とはっきり記入すること)を明記したものを同封のうえ送ってください。

PC-9801VM以降 | 3.5・5HD

※要MS-DOS

新しいコースが6つ増えた！

グルグル回っちゃうカーレースゲーム『Gundroader』のコースが変わって登場。新しい6つのコースで、バギーカーを操作し、記録更新だ！　3位以内に入ると、次のレースから自分の走ったデータが、敵の車として出走してくるというシステムは、相変わらず燃えちゃうぞっ！　また、ネームエントリーが可能だから、友だちとタイムを競い合っても燃えちゃうゼイ！　前作を知ってる人も知らない人も、みんなでレッツ・レース!?



●3位以内に入ると名前を登録できる。そして次回から敵のデータとして登場する



●これが今回新しくなった6つのコースだ。難しいコースが増えた？

ライバルをけ散らせ！





ブラックジャックで女のコとポン!!

SWEETEY.

BY●interpreter softwere

MSX2 | 3.5DD

※ジョイスティックも対応

通販の申し込み方法

〒114　東京都北区田端新町1-6-5　エステート塩原305　岸上様方　Interpreter softwereまで、800円（ソフトの郵送を保護封筒で行ってほしい方は＋100円）分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）・機種名・保護封筒の有無（保護封筒を希望する方は必ず赤で「保護封筒希望」と記入）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

勝ち脱がせトランプ合戦!!

手持ちのクレジットを賭け、女のコとブラックジャックで勝負！　といっても、勝ったときの手札の状態によって（カードのマークがすべて同じなど）、配当されるクレジットが多くなるという、独自のルールがプラスされているからひと味違う！　もちろん、クレジットが10増えるたび、女のコが脱ぎ脱ぎ♡　セーブもできるから、じっくり♡遊んじゃおう。



○最初にプレイヤーの名前を決定し、ゲームスタート。負けても女のコは洋服を着ないからうれしいぞ

6人の女のコと対戦だ♡



○6人の女のコとトーナメントで次々に対戦する。勝った相手とは、いつでも対戦できるようになるんだ

カワイイコが恥ずかしげに……♡



あと1枚

リアルタイムの牌取りパズルゲーム

THE（ザ） 北京

BY●STUDIO秘密工房

PC-9801VM以降 | 3.5・5HD

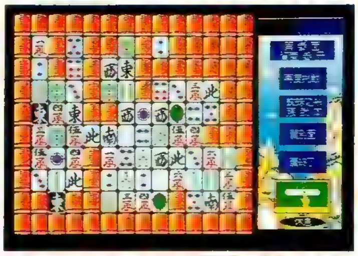
※要アナログディスプレイ
※要16色ボード、要RAM640K
※要MS-DOS
※要マウス

通販の申し込み方法

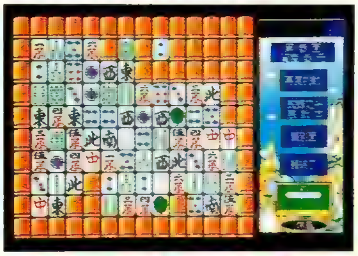
〒183　東京都府中市新町3-24-16　STUDIO秘密工房まで、1000円分の郵便小為替（無記名）、240円分の切手と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名・媒体（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

頭と手をうりゃうりゃ使え

ゲームは昔から中国に伝わる遊びをパソコン上で再現したもの。並べられた牌の中から、線で結ぶことのできる2つの同じ牌を見つけ、裏返していって、全部裏にするというルール。しかし、表を向いてる牌の上は線で結ぶことはできず、線は2回までしか曲げることができない。頭を使わないと解けないうえに、時間制限もあるのでムズいのだ。でも、ヒントを教えてくれる「願救助」や、どの場所でも同じ牌なら裏返せる「蜘蛛の糸」などの必殺技があるので、これを駆使してガンバレ。



○タイムオーバーや「不可継続」になるとゲームオーバーだぞ



○1面は字牌がなく取りやすい。隣接した牌や外側の牌を取っていくのがベスト！

道は険しく長い

面が進むにつれて女のコは脱ぎ脱ぎ。しかも、いろんなポーズをとってくれる。ひととおり楽しませてくれると、次のコにタッチ！



ものほかの女のコ♡



○健康的なポニーテールのコ。白い下着がチラリ



○ショートカットの少女。ここだけの話だけどハイレグパンティをはいてるぞ

カワイイ女のコのパズルだぞ!

CG 15PUZZLE Vol.1,2

BY●studio DREAM CHASER

通販の申し込み方法

〒281　千葉県千葉市小仲台8-29-24-205　加藤様方　studio DREAM CHASERまで、各1300円×ほしいゲームの枚数分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（『CG15 PUZZLE vol. 1』、『CG15 PUZZLE vol. 2』のうち、どれを希望するのか必ず記入すること）・機種名・媒体を明記したものを同封のうえ送ってください。

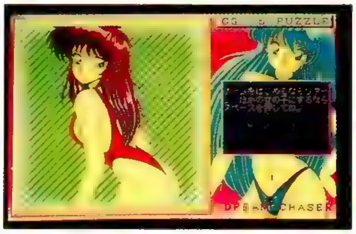
PC-9801VM以降 | 3.5・5DD

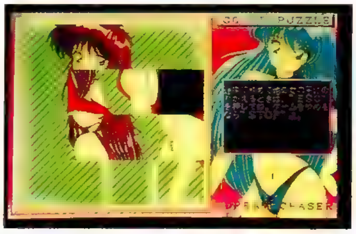
※要アナログディスプレイ
※要16色ボード、要640K
※要MS-DOS

絵がデキ上がれば脱ぎ脱ぎしちゃう

○初めに、女のコを選ぶことができるのだ。好きなコを見つけたら、レッツゴーゴー

カワイイ女のコのキレイなグラフィックを使った15パズルだよ。最初に完成グラフィックが表示されるから、よ〜く覚えてゲームスタート！　時間や手数に制限はないし、そう難しくもないから、スイスイできちゃうかもね。で、みごと完成すれば、女のコが脱いでくれちゃうぞ！　Vol.1、2ともに、7人の女のコが登場し、どのコからでも自由に始められるのだ♡





○ゲームはごくフツーの15パズルね。ちなみに、こちらはVol.1の画面

お脱ぎになったC.G.集!!





○完成すると、こ〜んなふうに……♡　アナログググラフィックがとってもキレイでしょ

とってもかわいいムービーソフト!?

フーセンうさぎ探偵事務所

BY●RISING FORCE

通販の申し込み方法

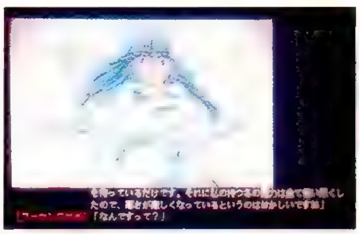
〒658　兵庫県神戸市東灘区本山南町7-3-1-207　井上様方　RISING FORCEまで、800円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。

PC-8801mkII SRシリーズ | 5D

見て楽しむソフトなのだ！

1本のお話をディスクに詰めて、映画みたいにしちゃったのがこの電脳ムービーソフト!?　メルヘンチックなストーリー、ほのぼのしたグラフィック、そしてイメージピッタリのBGMと、大人から子供まで幅広く楽しめるようになっているよ。

世界で一番早く春が来るというシクサゴ村だが、3月になっても雪が降っている。この謎を解くために、探偵フーセンうさぎさんはさっそく捜査開始！



○これは冬の妖精サン。3月になっても、春の妖精サンが交代にやって来ないんだって……

メルヘンチックなグラフィック



○フーセンうさぎさんとシクサゴ村の村長さん。フーセンうさぎさんはこの村きっての名探偵よ



○謎を解く手助けをしてくれる樹の妖精さんとセンコウうさぎさん

女エイリアンと戦うシューティング

宇宙制服戦争

BY●[illegible](G-PRO SOFT)

PC-8801mkIISRシリーズ | 5D

円盤目がけて撃つべし撃つべし

ある日、女エイリアンたちが地球を侵略しに来た。彼女らの目的は、地球の女性に制服を着せ、男性を奴隷にすることだったのだ(変)。ゲームは飛びまわる敵の円盤に、テンキーで照準を合わせ、弾を命中させていくというもの。時間内にノルマ分を撃墜するとステージクリアで、敵の女のコのイタイケな姿が♡　全3面をクリアすれば、さらにハードな楽しみが待ってるぞ。



○飛びまわる円盤に照準を合わせ、スペースキーをプッシュ。動きが素早いのでムズい!!

通販の申し込み方法

〒270　千葉県松戸市松飛台147　古宮俊之　宛に、1500円分の郵便小為替(無記名)と、ソフト名(必ず)・機種名を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名カードを同封のうえ送ってください。



クリアできなくてもお楽しみ♡



○[illegible]



○ブルマ姿の女のコの[illegible]

マニア向けクイズゲーム第2弾だぞ!

OTAKU予備校2 おたくたちの挽歌

BY●ミッドナイト・シアター

PC-9801VM以降 | 3.5・5HD

※要アナログディスプレイ
※要16色ボード、要RAM640K
※要MS-DOS(3.1以上)

今回も超難解問題の続出なのだ!!

マニアックなクイズがバシバシ出題され、全国のオタクたちを苦しめた『OTAKU予備校』が帰ってきた!! 今回は、ステージの初めに2つのジャンルから1つを選ぶことが可能となった。さらに、女のコもたくさん登場するぞ。全10ステージ＋αで、出題数は各ステージ15問。80%以上正解だとC.G.が見られ、次のステージへ。コンティニューもできるから、最後まで攻略しよう。

通販の申し込み方法

〒135　東京都江東区塩浜1-3-4-806　須山様方　ミッドナイト・シアターまで、1200円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名・媒体（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。



○まず、ステージの最初にクイズのジャンルを選択する。得意な分野で勝負だ！

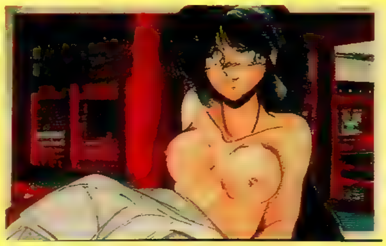
ノルマクリアでお楽しみ♡♡



○このコたちは双子の姉妹。名前は高山真琴ちゃんと高山真紀ちゃん。ステージクリアするとケアして[illegible]くれちゃうのか♡

○このコはステージ5の講師（出題者）あるよ。中国から来た女のコ、劉春鈴あるね。脱ぐ前はチャイナドレスを着てたあるけど……





○ステージ6で登場の、綾乃小路静ちゃん♡　お姉さんはステージ4の講師をやっている、綾乃小路忍ちゃん。2人とも和風な感じなのだ!?

超ムズのオリジナル脱衣ゲーム！

REX LAND 2 〈DICE〉

BY•SLUG SOFT

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D

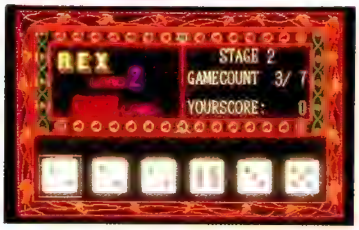
※PC-88VAシリーズ未確認

サイコロで役を作るのだ

一風変わったサイコロゲームだぞ！まず、プレイヤーは6個のサイコロを振る。そのサイの目がこのゲームで規定された役になっていると、その役のサイのみを取ることができて得点が加算されるんだ。全部のサイを取ると、再び6個のサイが振れるので、またこれを繰り返す。で、適当なところで自分の番を終えると、次にコンピュータが同じようにゲームをする。こうして、最終的に得点の多いほうが勝ちとなるのだ。しかし、途中で役が作れなくなると即座に負けになるので、適当なところで自分の番を終えないとね。引き際を決めるのがポイントなのだ。



●普通にゲームを開始すると、サイコロの数字がこんなふうになっている……



●もちろん、プレイしやすいように普通のサイコロのモードも用意されているぞ



1面クリアするごとに、女のコが1枚ずつ服を脱いでくれる。この女のコ、なかなかカワイくて、ついつい全部脱がしたくなっちゃう。

通販の申し込み方法

ソフトがほしい方は、以下の①〜③の手順で郵便振替にて申し込みください。①郵便局備え付けの振替用紙の表に、口座番号「**東京6-34558**」・加入者名「**SLUG SOFT**」・金額（『REX LAND2』のみ希望する方は「**900円**」、『REX LAND3』のみ希望する方は「**1100円**」、両方希望する方は「**2000円**」）と書き、自分の郵便番号・住所・氏名を記入。②通信欄にほしいソフト名（『REX LAND2』『REX LAND3』のうち、どれを希望するのか必ず記入すること）・**機種名・媒体を必ず明記**。③①②を行った振替用紙を郵便局の窓口へ、表に書いた金額分の料金と一緒に提出。なお、連絡先は〒189 **東京都東大和市芋窪2-6-1299 永見様方 SLUG SOFT**です。

シリーズもの第3弾はビンゴゲームだ

REX LAND 3 〈BINGO〉

BY•SLUG SOFT

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D

※PC-88VAシリーズ未確認

実力より運とカンで勝負

『〜3』は、麻雀牌を使ったビンゴでコンピュータと勝負！　勝てば今回も、ムフフなC.G.が見られるぞ。初めに、数牌、字牌、各3枚ずつと、花牌4枚を洗牌して、プレイヤーとコンピュータに25枚ずつ配り、残りを場の牌にする。そして、交互に場の牌をめくり、その牌と同じ牌が自分の手の中にあれば裏返し、1列並ぶとビンゴであがり！　運が勝負の別れ目だっ!!



●場のところどころに空白があるのは、花牌があった場所。花牌は抜かれてしまう



●なんだかよく分かりにくいかもしれないけど、要は場の牌がビンゴの掲示板で、手の牌がカードというわけ。先にビンゴができれば勝ちだ

今回は5人のGALのグラフィックが……

『2』では1人の女のコが1枚ずつ脱いでいったけれど、今回は面クリアするたびに、違う女のコのグラフィックが見られるぞ♡



●お嬢さん、ポーズが少し大胆なんじゃありません？

●個人的にはこの娘が、イチバン好き♡　でもここまで、下は見〜せない！

●これ娘、手で隠すことない。お客さんにもっとサービスしなきゃ

単純でハマるアクションパズルゲーム

EARL GREY（アール グレー）

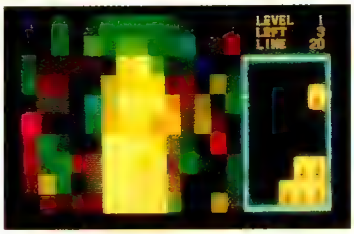
BY●SLUG SOFT

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D
PC-9801VM以降	5HD

※PC-88VAシリーズ未確認
※PC-98シリーズは、要アナログディスプレイ、要RAM640K、要16色ボード

麻雀牌を落として合計10にしよう

世間一般(?)の間で大人気のパーツ落下型のパズルゲーム。とはいっても、ちゃんと独自のルールを加え、麻雀牌を落として縦の列（横はダメよ）の合計が10になると、その牌が消えるってなルールにしてしまったのだ。もちろん、一定数の牌を消すと、画面左のモザイクが、だんだんとカワイイ女のコのC.G.に♡　こりゃあ、超燃え。



○四万と四万が重なっている上に二万を落とすと、この3つの牌が消える。牌が上まで積み上がると×

通販の申し込み方法
ソフトがほしい方は、以下の①〜③の手順で郵便振替にて申し込みください。①郵便局備え付けの振替用紙の表に、口座番号「東京6-34558」・加入者名「SLUG SOFT」・金額「800円」と書き、自分の郵便番号・住所・氏名を記入。②通信欄にほしいソフト名・機種名・媒体を必ず明記すること。③①②を行った振替用紙を郵便局の窓口へ、800円と一緒に提出。なお、連絡先は〒189　東京都東大和市芋窪2-6-1299　永見様方　SLUG SOFTです。

ほらほらモザイクが消えて女のコが……

ノルマをクリアするたびに、モザイクが少しずつ消えていき、完全なグラフィックが表示されたら1面クリア！　グラフィックはちょっと♡だぞ。



※画面はPC-88版のものです

なかなかムズい正統派パズル

ぱずるくん SPECIAL（スペシャル）

BY●F.F.ARP

MSX2	3.5DD

女のコがカワイらしいのだ

美少女絵合わせパズルといえば、そりゃあもうパズルの王様(?)。そんな中でもこのゲームは、分割されたパネルの隣り合った4枚をぐるぐる回して、絵を完成させていくっていうマニア向けのものなのだ。動かし方がフクザツだから、よ〜く考えないとワケわからなくなっちゃう。オマケに、面が進むにつれてパネルが細かくなっていくし。でも、時間や手数の制限はないから、落ち着いて取り組もう！

通販の申し込み方法
〒260　千葉県千葉市都賀の台3-1-12　土田様方　F.F.ARPまで、600円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。



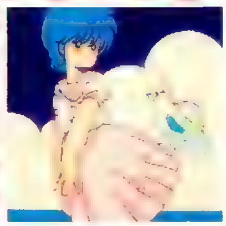
こまった…

○こんなふうに最後の2枚だけが違ってると、とってもこまる。ダイタンにやり直さなくっちゃ



○カーソルがある位置の4枚のパネルが、時計回りにくるんと回るのだ。感覚をつかむのが大事だね

ぱずてるたっちの美少女たち♡



○青い空、白い海、風に舞う帽子。う〜ん、グッドですよ



○ちょっぴり♡なのもあるぞ。はにかんだ表情がカワイイね

さあ来たぞーん

by みのだけんいち





敵がキャピキャピギャルのRPGパートII

EXTRA II

BY [illegible]

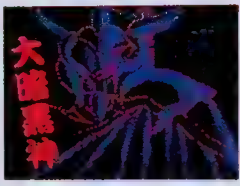
通販の申し込み方法

〒246　神奈川県横浜市瀬谷区中央7－8　鈴木様方　SPECTERSまで、1200円分の郵便小為替(無記名)と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名(必ず)・機種名(必ず)・媒体(必ず)を明記したものを同封のうえ送ってください。

PC-8801シリーズ	5D
PC-9801VM以降	3.5・5HD

※PC-88シリーズは、サウンドボードII対応
※FM音源対応

大暗黒神 vs 勇者たち



○[illegible]々の[illegible]は、[illegible]破壊の[illegible]を滅[illegible]



○[illegible]する[illegible]勇者たち。[illegible]プレイヤーとこの3人た

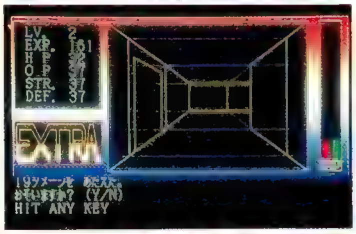
時代は前作の数十年前

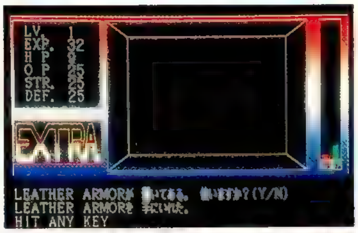
今回の『II』は、『I』の時代から数十年ほど昔が舞台になっている。ナ・サーラの世界を破滅させるといわれている大暗黒神を倒し、世界を滅亡から救おうというお話だ。プレイヤーは伝説の4人の勇者（大盗賊エックス、白銀の魔術師ハロルド、黄金の騎士バーン、プレイヤー）の1人として戦う。しかし、ほかの3人の勇者はすでに破壊の塔に乗り込んでいるので、最初は1人で冒険を始めて、仲間をみつけながら進もう。そのほか、ゲームの基本的な部分は前作とほとんど同じ。システム的にも十分に面白く、まさに遊べる本格派美少女RPGなのだ。



○[illegible]

○[illegible]





○[illegible]でもなさそうに見えても、一応、歩いてみよう。ほら、こんなモノがあった

おなじみのモンスター&初めましてのモンスター!?

迷宮で出会うモンスターたちは、レディモンスターと呼ばれるカワイイ女のコのモンスターばかり。前作から登場のものと、新しく登場したものの2種類がいるぞ。もちろん、戦闘で倒せば、そのコと♡♡♡なのだ！





助けた女のコたちとだって♡

迷宮の中で保護した女のコを家に連れて帰ると、やっぱりエッチができちゃう。このあたりも前作と同じだね。しかし、こんなコトばっかでいいのかな？



※画面はPC-88版のものです

ちょっと♡な○×クイズよん!?

CGQ dush & オプションディスク

BY●サークルFF

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

※PC-88VAシリーズVA未確認



○4回間違えるとゲームオーバー。でも、ステージクリアで間違えてもいい回数は増える（最高5回）から、1問ぐらいは間違えてもいいぞ／

少しずつ絵が見えてくるのだ！

○×クイズに正解すると隠された絵が少しずつ見えてきて、5問正解で1枚全部絵が見られてステージクリア。絵はみんな女のコの絵だぞ♡

クイズの内容は、オタクなものから車やスポーツなどの一般的なものまであるが、○×クイズなのでわからなくても2分の1の確率で当たるので安心しよう。全部で10面あり、全部クリアするとオマケの絵が出るのだ！　また、異なる問題と絵が楽しめるオプションディスクも用意されてるぞ。

> **通販の申し込み方法**
>
> 〒572　大阪府寝屋川市平池町27-21　長楽荘8号　福田様方　サークルFFまで、『CGQ dush』（このゲームのシステムディスク＋クイズゲーム）のみ希望する方は1100円分、『CGQ dushオプションディスク』（オプションディスク）のみ希望する方は800円分、両方希望する方は1600円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・機種名・媒体（必ず）・ほしいソフト名（『CG Q dush』、『CG Q dushオプションディスク』のうち、どれを希望するのか必ず記入すること）を明記したものを同封のうえ送ってください。

登場♡



女のコの絵は、水着などを着ているものから、もっとエッチなものまであるぞ。

オプションディスクはクイズだけでなく、絵を描いている人も違うのだよ。

はさんでめくって絵を見ちゃお!!

FLIP・FLOP PRO 68K

BY●まいたけ技研

X68000シリーズ | 5HD

このチラリズムがた、たまらんっ

X68Kにはエッチゲームが少ないとおなげきのあたなにピッタリピンポンピンポンなゲームが、この『FLIP FLOP RRO 68K』だ。ゲームはいわゆるオセロのようなルール。自分の持ち駒で敵駒をはさみ込んでとればいい。しかし、ただそれだけじゃない！　自分の駒があるところだけギャルのグラフィックが見られちゃう！　持ち駒が増えればそれだけ見られるグラフィックの部分も増えるってワケ。コンピュータよりも持ち駒が1つでも多ければ、その面のギャルがバッチリ拝めるぞ。

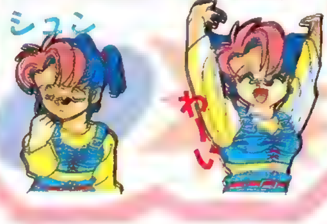
> **通販の申し込み方法**
>
> 〒586　大阪府河内長野市北貴望ヶ丘32-16　藤谷様方　まいたけ技研まで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。



○8×8＝64のマスをうめつくした。しっかし、コンピュータは強いのお

女のコの表情が変わるぞっ♡

コンピュータ側が取ったり取られたりしたとき、その心境がグラフィックに／



勝てば拝める ゲームの説理?!

エッチこそがパワーの源。負けても負けても全面クリアするまで、気合い入れてプレイするのじゃあ／　ちなみにコンティニューはないよん。



○う〜ん、ベッドの[illegible]ギャルギャル。でもまだここからだぜっ!!



○[illegible]

1本で2種類+3段階のおもしろさ!

たいるとるるS

BY●M2ぷろじぇくと

通販の申し込み方法

〒164　東京都中野区弥生町2-8-11　美睿荘201号　初谷様方　M2ぷろじぇくとまで、500円分の郵便小為替（無記名）と、72円切手、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名を明記したものを同封のうえ送ってください。

MSX2 | 3.5DD

※ジョイスティック対応

おちゃめな犬の林が目印よ!



○犬の顔のマースは全部で3種類あり、マニュアルにある説明書の表に[illegible]している



○[illegible]

3段階の難度で2種類のパズルが楽しめちゃう画期的なソフトだ。ゲームは俗にいう15パズル「スライド」と、決められた範囲内のマス目に正しいタイルをはめこみ絵を完成させる「ジグソー」の2種類があり、難度はA・B・Cの3段階。Aは時間制限があり、余った時間は次の面に持ち越せ、Bは持ち越しなし。Cは時間制限なしだけど超ムズだ。パズルを解くとモザイク処理されたグラフィックが出て、解いていくと少しずつ……。

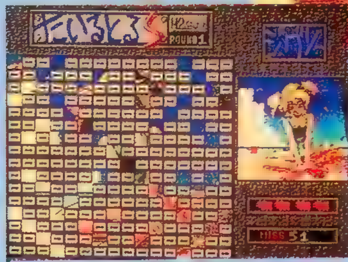


ぱずるは2種類だ/ バウバウ

パズルは2種類。どちらもわりと味があるぞ。難度ごとにタイルの大きさが違うのも、これまたおつな味。



○[illegible]ここから難度Aの画面だよ



○ジグソー[illegible]ミスの[illegible]

カワイイ女のコ相手にブラックジャック

SEE THROUGH

BY●FLYING GARDEN

通販の申し込み方法

〒372　群馬県伊勢崎市上植木本町2647-13　柳沢様方　FLYING GARDENまで、800円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）・機種名を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

X68000シリーズ | 5HD

セーラー服少女を脱がしちゃお

コンピュータの女のコを相手に、トランプのブラックジャック（別名21）をしよう。で、相手より先に4回勝つと、セーラー服の女子高生（中学生かも……）がヌギヌギしてくれちゃったりするんだな、これが！　しかし、負けちゃうと、ひとつ前の画面に戻ってしまうぞ（でも、ゲームオーバーはないよ）。キミはセーラー服少女の♡♡♡なお姿をおがむことができるか!?



○[illegible]

ほーら、脱いで脱いで♡



めくって当てる♡カードゲーム第2弾

もンもン神経衰弱2

BY•SOFT HOUSE TODO

PC-9801VM以降	5HD
X68000シリーズ	5HD

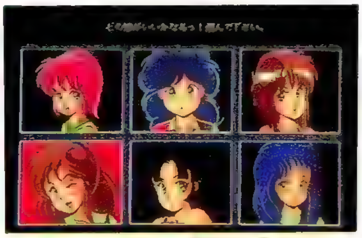
※要アナログディスプレイ
※PC-98シリーズは、要16色ボード、要MS-DOS

ロリータモード&アダルトモード付き



カードの説明だ。ドドのカードは意味ナシ。その他特殊カードもあるぞ

これは、オリジナル・カードの神経衰弱ゲームだ。ゲーム開始時に女のコをひとり選んでスタート！　女のコがお菓子のカードを4枚集める前に、服のカードを5枚集めるのだ。服のカードを取ると、お相手の女のコは、その服を脱いでくれちゃう♡　ランジェリー関係のカードを先に取ると、一見、なにも変化がないように見えるが、実はしっかりソレを脱いじゃってくれているのだ。だから、上の服を取ったときには、もうすでに!?（らっきー☆）



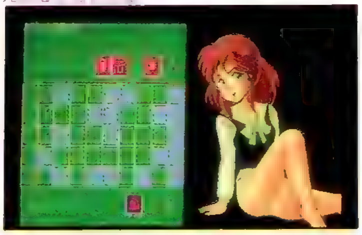
ゲーム開始時ここの6人からひとり選んでゲームスタート！

通販の申し込み方法

ソフトがほしい方は、以下の①〜③の手順で郵便振替にて申し込みください。①郵便局備え付けの振替用紙の表に、口座番号「東京5-149516」・加入者名「ソフトハウストド」・金額「1800円」と書き、自分の郵便番号・住所・氏名を記入。②通信欄にほしいソフト名・機種名・媒体を必ず明記。③①②を行った振替用紙を郵便局の窓口へ、1800円と一緒に提出。なお連絡先は、〒142　東京都品川区西中延1-9-16　遠藤荘1F　小林様方　ソフトハウストドです。

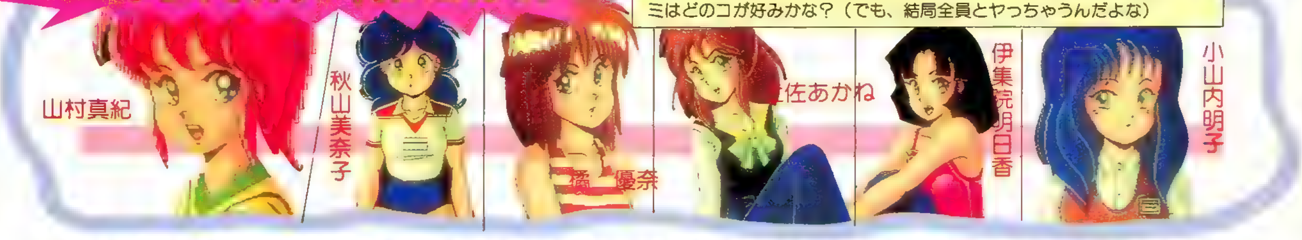
※画面はPC-98版のものです

1回だけ取られたくないカードをクギで押さえることもできる



お相手してくれちゃう女のコたち♡

お相手してくれる女のコは全部で6人。好きなコを選んでプレイ開始だ。キミはどのコが好みかな？（でも、結局全員とヤっちゃうんだよな）



女のコとジャンケン&クイズで対戦

ObliationIII

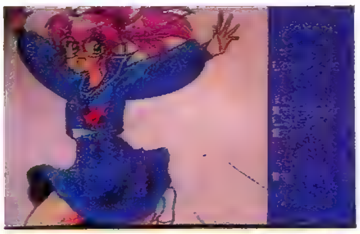
BY•POP Software

PC-8801シリーズ	5D
PC-9801シリーズ	5DD、3.5・5HD

※PC-98シリーズは、要RAM256K以上

このシリーズの完結編なのだ!!

おなじみの『Obliation』シリーズの完結編。今回は、ジャンケンとクイズで女のコと勝負だ。まず、ジャンケンで3回女のコに勝つ。すると、女のコがこのソフトを制作しているPOP Softwareに関係したクイズを出題してくる。そのクイズに正解すると女のコが1枚服を脱いでくれるぞ。クイズに正解できなかったら、ジャンケンからやり直しだ。ジャンケンに負けると、1枚服を着てしまうのだ（シクシク）。



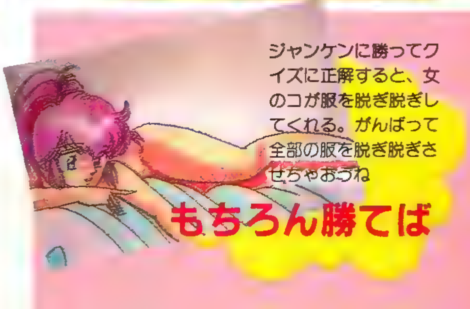
さあ、女のコとジャンケンだ!!　じゃあん、けえん、ぽん!!

通販の申し込み方法

〒239　神奈川県横須賀市久里浜便局私書箱11号　POP Softwareまで、900円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名・機種名（必ず）・媒体（必ず）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。



勝ったらサークルクイズに答えて女のコを脱ぎ脱ぎさせちゃえ！



推理小説みたいなサスペンスAVG

遺産相続連続殺人事件 前編 後編

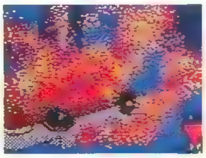
BY●DATA SYSTEM

MSX2 | 3.5DD

※FM音源対応
※要V RAM128K

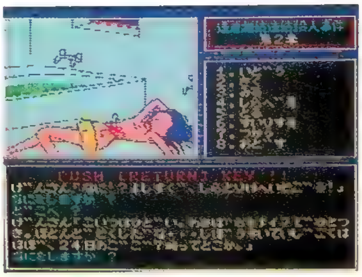
最初の殺人は前編から始まる!?

前編、後編となかなかの大作アドベンチャー。連続殺人事件の推理劇だ。主人公の探偵は、白鳥老人から遺産相続の争いが起こったときのための依頼を受けた。そこに発生した連続殺人事件!! はたして犯人はいったい誰なのか？ ホントに本格的で、結構ドキドキするぞ。コマンド選択式の手にあせにぎるAVGだ。



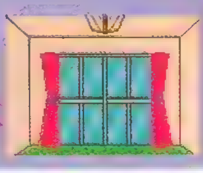
○自動車事故による最初の犠牲者。そこには黒いカードが？

○風呂場で第二の殺人。ここにも黒いカードが残されていた



後編は事件の真相にせまる

起承転結でいうと、前編のほうが起承、後編が転結にあたり、事件の真相に迫っていくぞ。はたして犯人は!? 意外というには、あまりにも悲しい（!?）結末が待っている……。





通販の申し込み方法

〒352 埼玉県新座市野火止4-6-10 相模荘2号 木村様方 DATA SYSTEMまで、『遺産～前半』のみ希望する方は1200円分、『遺産～後半』のみ希望する方は800円分、両方希望する方は1700円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・機種名・媒体（必ず）・ほしいソフト名（『遺産相続～前半』か『遺産相続～後半』のうち、どれを希望するのか必ず記入すること）を明記したものを同封のうえ送ってください。

白鳥家の人々



○白鳥三十郎。一代でコンツェルンを築き、800億の財産を持つ老人

○白鳥太郎。三十郎の子で、東北銀行の支店長をつとめている

○白鳥秀。三十郎の長男でコンツェルンの社長をつとめている

○白鳥一。太郎の一人息子で、三十郎の孫

○白鳥秀子。2号のOLで、事件の第二の被害者となる

○白鳥ゆりえ。三十郎が全財産を託した女のコ

ちんちろりん&ジャンケンで勝負!!

ROLL DOWN part 1

BY●LIMIT SOFTWARE

X68000シリーズ | 5HD

勝てばどんどん脱ぎまする～♡

女のコとジャンケンやちんちろりんで勝負して、勝つと1枚ずつ服を脱いでいくというゲーム。4種類あるカードをめくって、ジャンケンやちんちろりんカードが出ると女のコと対戦することになる。カードをめくる回数も制限があって大変。ラッキーカードが出ると回数が減らずに脱いでくれて、アンラッキーカードだと回数だけ減る。



○ちんちろりんは一発勝負。勝てましいけど、負ければトホホ……



○1～4までのカードを選ぶ。中にはジャンケン、ちんちろりんカードがある

通販の申し込み方法

〒181 東京都三鷹市井口3-3-27 武蔵境ハイム408 田坂様方 LIMIT SOFTWAREまで、1300円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名・媒体（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

お相手GAL3・人・娘♡

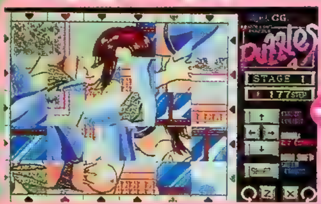


美少女C.G.ローリングパズル
PUZZLES No.3 No.4
BY●エテルナ電脳室

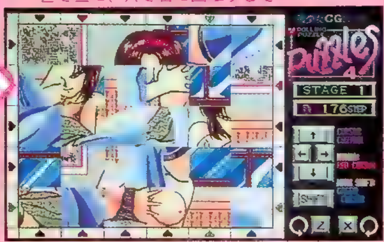
PC-9801VM以降 | 5HD
※要アナログディスプレイ
※要16色ボード、要RAM640K

グルグルぐるぐる アタマもぐるぐる

パネルをぐるぐる回転させて、美少女グラフィックを完成させよう！　でも、動かし方がなかなかフクザツで(下の囲みを見てね)、アタマのほうがぐるぐるしちゃうのだ。また、手数の制限があるから、むやみやたらとやってもハマってしまうだけだぞ。完成したあかつきには、美少女がアニメーションしちゃう！　さらに、全面クリアすれば、隠しコマンドが!!



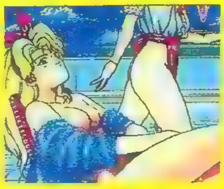
●動かしたい範囲の左上に赤いカーソルを、右下に緑のカーソルを合わせて、ZかXのキーを押そう。すると……



●カーソルのあるところを対角として、パネルがすりすりっと動くのだ。わかるかな？　Zで左に、Xで右に回転するぞ

通販の申し込み方法
〒180　東京都武蔵野郵便局私書箱16号　エテルナ電脳室まで、各1000円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（『PUZZLES No.3』、『PUZZLES No.4』のうち、どれを希望するのか必ず記入すること）・機種名を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名カードを同封のうえ送ってください。

完成C.G.だぞ♡
登場する美少女たちは、カワイイというよりイロっぽいって感じ。これがぐにぐにアニメーションするのだ。ラッキー♡


No.3
●『3』に出てくる[illegible]


No.4
●こちらは『4』に登場の金髪ギャル。[illegible]♡

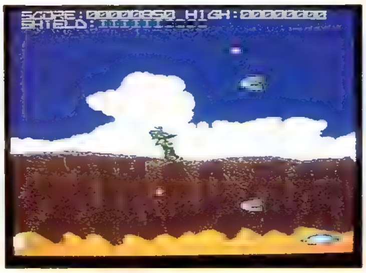
超ムズの横スクロールシューティング！
C-VASTER（シーバスター）
BY●Scuderia Phantom

X68000シリーズ | 5HD
※要ジョイスティック

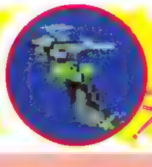
キャラクタがカッコイイ!!

背景が二重スクロールしていて、とってもビューチフルなシューティングゲームが『C-VASTER』だっ！

自機は地上を歩く（せこせこ足が動くのだ）し、空を飛んでいるときは背中からバーナーを吹かすという芸の細かさにはもうビックリ！　武器は対空用のビームと対地用の爆弾だけなので、操作もカンタン。敵の基地をたたくとパワーアイテムが手に入るぞ！　でも、敵はカタいんだなあ、コレが。




歩く！


ジャンプ！

通販の申し込み方法
〒185　東京都国分寺市本多5-1-8　柳沢様方　Scuderia Phantomまで、1200円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）・機種名を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールとそれをコピーしたもの（これはひかえになります）、を同封のうえ送ってください。

●敵の弾がアメアラレ。連射できるジョイスティックを使うといいぞ！

ボスキャラはとってもカタい！

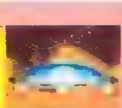
1面

●ここ横に[illegible]ミサイルが乱れ[illegible]てくる。ひたすら撃ちまくるのだ！

2面

●敵キャラのビームが扇状にビームが乱れ飛ぶ。ヒット&アウェイしかないな

オプションパーツでパワーアップ
敵の地上基地を破壊するとパワーアップアイテムが手に入る。何が出てくるかは、お楽しみなのだ。


●これが敵基地。[illegible]して破壊するのじゃよ


●なかなか使えるんだけど、すぐに壊れてしまうのがナン

通信販売を申し込むときの注意

この本で紹介した同人ソフトの通信販売を申し込む場合には、必ず次の約束を守ってくださいね。

①申し込んで3か月はジッと待つこと
同人ソフトサークルの人たちは、勉強やお仕事の忙しい合い間をぬってソフトを発送しています。それに、申し込みもたいへん多いので、待ち遠しいとは思うけど3か月は待ってあげてくださいネ！

②郵便小為替は無記名にすること
郵便小為替にヘタに記名してしまうと無効になったり、手続きに手間がかかったりします。必ず無記名にしましょう。

③封筒の郵便番号・住所・氏名などの必要事項は正しく書くこと
送る封筒には、相手先の郵便番号・住所・氏名をはっきり正確に明記しましょう。そしてうらには、自分の郵便番号・住所・氏名の記入を忘れないように。

④封筒には規定料の切手を必ずはること
ご存じのように4月1日より、郵便金額が変わりました。封書には必ず62円分の切手をはるようにしてください。

⑤希望ソフト・使用機種・住所・氏名を書いた紙は必ず同封すること
希望ソフト名・機種媒体・自分の住所・氏名を書いた紙を必ず同封しましょう。希望ソフト名・機種名がわからないとソフトの発送が遅れる原因になってしまいます。とくに、ソフトが複数の機種作られているものは気をつけてね。

⑥あて名シールも同封するように心がけること
機種媒体・希望ソフト名・住所・氏名を書いた紙とは別に、自分の郵便番号・住所・氏名を記入した、あて名シール（どうしても入手できない場合は紙でも可）を同封するように心がけましょう。とくに、サークル側より強く要請があるとき（通販の申し込み方法に書いてある場合）は、必ず同封しましょう。

⑦送る前にもう一度確認しましょう
封筒は、住所・氏名を正確に書きましたか？　また、切手をはりましたか？　希望ソフト名・機種媒体を書いた紙は同封しましたか？　あて名シールの自分の住所に間違いはないですか？　郵便小為替は、規定の金額ですか？　また、無記名ですか？　最後にもう一度確認してから送るようにしましょう。

正しい　てく野ぽり男の 通信販売体験記

同人ソフトが欲しいんだけど、肝心の通販の仕方がわからないって人が結構多いみたいだね。そんな人もこれさえ読めば、もうバッチリ。キミもこれで通販のプロだ!!

その一　テクノポリスでソフトを選ぶ

同人ソフトを手に入れたい！　でも即売会にいけないし……そんなときに便利なのが通信販売だ。このコーナーでは、通販をどうやって申し込んだらいいのかわからないという人のために、実際の手順と注意点を書いておくので参考にしてほしい。さて、まずはテクノポリスの「同人ファン」のページで、欲しいソフト探しから始めよう。

これが郵便小為替だ!!



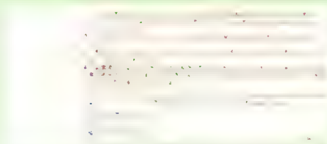
○1000円と300円の郵便小為替を買った。受取人の名前とかを書く欄があるけれど、書いちゃだめだぞ

その二　郵便小為替を買いにいく

同人ソフトの通販で１番多いのが、郵便小為替による申し込み。この郵便小為替は、郵便局の〝為替〟と書かれている窓口で売っているので、「○○円分の郵便小為替をください」と言って必要な金額分を購入しよう。ここで気を付けてほしいのが、郵便小為替は100円から2000円まで100円単位のものしかないということ。それに手数料を別に取られるという点にも注意。手数料は1000円までは10円、それ以上のときは1％に当たる金額がかかる。そのほか、普通為替や電報為替などがあるんだけれど、同人の通販にはこれだけ知っていれば十分。参考までに書いておくと、普通為替は好きな金額の為替が作れるというもの。ただ、手数料は郵便小為替より多少高め。

というわけで、必要な金額分の郵便小為替を買ったら、あとは家に帰って送る準備だ。

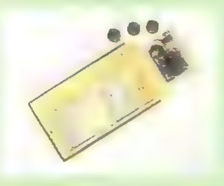
通販質問コーナー　郵便小為替はどうして無記名がいいの？



郵便小為替の裏面に「委任欄」ってところがあるのがわかるかな？　実はここに名前を書くと、その名前の人しか手続きできないようになっちゃうんだ。つまり、換金するのに身分証明書とかが必要になって、かえってめんどくさくなってしまうってわけ。

通販質問コーナー　現金書留を送るには？

現金書留用封筒（20円）を郵便局で買い必要な事項を記入、現金と必要なものを入れて封をした部分に印鑑を押し郵便局窓口へ。受取人に手渡しで配達が原則なので、この方法をとらないサークルには絶対使わないこと。



○絶対に現金書留用の封筒で郵便小為替を送らないようにね

ソフト申し込みカード

サークル名	様
希望ソフト名	
機種媒体	
自分の住所	
自分の氏名	

コピーして使ってね！

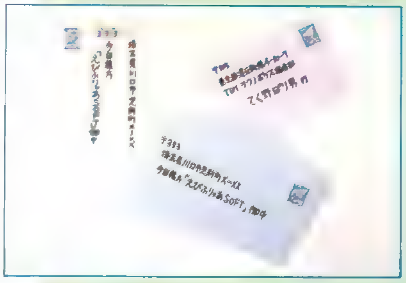
特別大サービスで〝ソフト申し込みカード〟を作っといたので、通販するときに役立ててほしい。本から切り取らず、カードの部分をコピーして使おう。記入漏れのないように！

その三 必要なモノをそろえて、さあ送ろう

通販を申し込むには、ただ郵便小為替を送ればいいってわけじゃない。当然そこにはルールがあるんだ。それが〝通販のための4点セット〟(下の写真)だ。これらは通販を申し込む側からの最低限必要な礼儀ってものだね。それじゃ、その4つについて説明していこう。①ソフト申し込みカード(サークル名、希望ソフト名とその機種媒体、自分の住所と名前を記入したもの)。②自分の住所と名前を書いたタックシール(これは、サークル側からソフトを送ってくるときに使う)。③相手の住所を書いた封筒(これら一式を送るためのもの、住所を間違えないように)。④郵便小為替(金額があってるかキチンと確認しよう)。以上4点、忘れているものはないかな。とくに住所や名前、ソフトの機種媒体はしっかり書いて欲しい。さあ、これで準備万端。切手をはって、ポストへGOだ！

通販質問コーナー サークルへの問い合わせはどーするの？

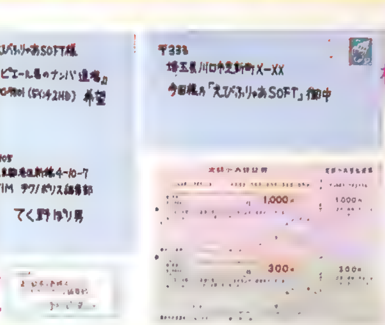
同人ソフトの申し込みのあて先は、ほとんどが自宅になってるんだ。電話での問い合わせは迷惑をかけるので、必ず郵便を使おうね。それから、問い合わせ相手に負担をかけないように、往復はがきか62円切手をはった返信用封筒を同封して送ること。その際、返信先をキチンと書いておくのも忘れずにね。



通販に必要な4点セットなのだ!!

ソフト申し込みカード

相手の住所を書いた封筒



自分の住所と名前を書いたタックシール

郵便小為替

○通販必需の4点セット。写真は架空のサークルを使っているけれど、住所、名前はしっかり確認しようね

その四 3か月は待つのがエチケット

ソフトが来ないよ～としびれを切らしているキミ、ちょっと待った!! サークルの人たちだって、学校や仕事があるってことを忘れないでほしい。申し込んだら最低3か月はジッと待つこと！ それでも来なかったら、そのサークルに問い合わせてみよう。通販には、忍耐も必要なのじゃよ。

じゃっ、がんばってね!!

Dō-Jinソフト スペシャル 大プレゼント5 全50本

Vol.3からスタートしたこの大プレゼントも5回目となりました。今回もまた、総計50本の同人ソフトをプレゼントしちゃいます。ほしい人は、応募のきまりをよ～く読んで、アンケートハガキを送ってね。

応募のきまり

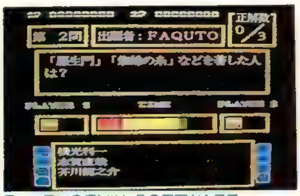
●応募は必ず右のとじこみハガキで送ってください。アンケートにも答えてくださいね。●希望するソフトの番号・機種名を、ハガキの表の記入欄に書いてください。また、対応機種および媒体が2種類以上ある場合も、忘れずに明記してください。●締め切りは1991年7月1日必着。当選者の発表は同人大全集Vol.8で行います。

アンケート

①あなたが現在使用しているパソコンの機種を教えてください。
②あなたが現在、パソコンを使ってやっていることを教えてください（いくつでも）。例：市販ゲーム、同人ゲーム、同人ゲームの制作、C.G.、コンピュータ・ミュージック、プログラミング、パソコン通信、ワープロなど。
③あなたがこれから、パソコンを使ってやりたいと思っていることを教えてください（いくつでも）。
④この本の記事で、おもしろかったものを2つあげてください。
⑤この号で紹介した同人ソフトについて、あなたが興味を持った同人ソフトサークル、または同人ソフトがあれば教えてください(いくつでも)。
⑥同人ソフト即売会に行ったことがあれば、その回数とイベント名を教えてください。
⑦同人ソフトの通信販売を申し込んだことがあれば、その回数を教えてください。
⑧同人ソフト制作に参加した、または参加したいと思っているかどうか、次の3つから1つ選んで○をつけてください。
1. 参加している、または参加したことがある　2. 参加したいと思っている　3. 制作に参加したいとは思わない
⑨あなたがよく読むパソコン雑誌を教えてください（いくつでも）。
⑩あなたがパソコン雑誌以外でよく読む雑誌を教えてください（いくつでも）。
⑪パソコン関係以外で興味のあること、趣味などを教えてください。

最後に、同人ソフトの通販や制作などについて知りたいこと、困ったこと、そのほか編集部へのメッセージがあれば、教えてください。

①PHOENIX QUIZ
～スライムキングを倒せ～(P.11)
X68000用(5HD)……………5本



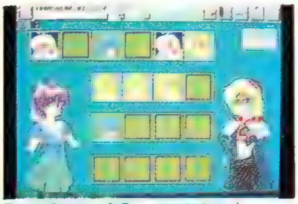
By●PHOENIX SOFTWARE

②TERROR NIGHT (P.12)
PC-88SR用(5D)……………5本



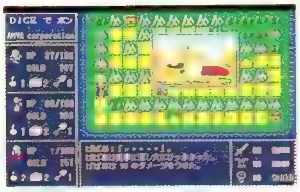
By●TWIN soft

③名探偵みやこちゃんのトランプハウスの怪～連続美少女殺人犯を追え～(P.15)
FM TOWNS用(3.5HD)……………5本



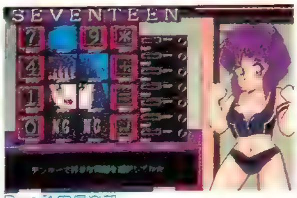
By●

④DICEでポン (P.35)
PC-98VM用(5HD)……………5本



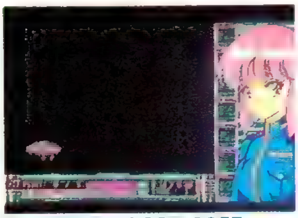
By●AMYA corporation

⑤セブンティーン (P.40)
PC-98VM用(3.5HD)……………2本
PC-98VM用(5HD)……………3本



By●秘密倶楽部

⑥宇宙制服戦争 (P.70)
PC-88SR用(5D)……………5本



By●

⑦REX LAND2〈DICE〉(P.71)
PC-88SR用(5D)……………5本



By●

⑧ぱずるくんSPECIAL (P.72)
MSX2用(3.5DD)……………5本



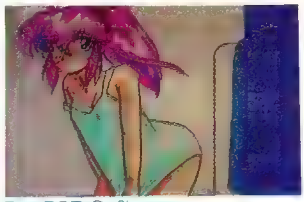
By●

⑨SEE THROUGH (P.76)
X68000用(5HD)……………5本



By●

⑩ObliationIII (P.77)
PC-98用(5HD)……………5本



By●POP Software

大全集Vol.6 Dō-Jinソフト大プレゼント4 当選者発表

①SAIL・LARN
●X68000（5HD）版
植木康宏（茨城県）片山諭（埼玉県）松井伸康（東京都）五百井一成（兵庫県）金田浩太郎（山口県）
②幕府の改革
●88SR（5D）版
福嶋一人（埼玉県）鈴木由紀（千葉県）佐藤剛（東京都）竹本格久（愛知県）平野裕正（三重県）
③アトロシャスクラブズディスクマガジンVol.1
●88SR版（5D）版
石川和彦（茨城県）大友良平（茨城県）神谷淳（茨城県）家村幸成（東京都）山本好弘（三重県）
④DARK SIDER
●MSX2（3.5DD）版
大隅卓也（北海道）石飛賢一（神奈川県）中谷公信（富山県）中山武士（大阪府）金子弘幸（福岡県）
⑤SECRET MUDER～EAGLE MASTERシナリオ第4弾～
●88SR（5D）版
石田智弘（東京都）秋葉昌良（神奈川県）桜井昭洋（富山県）山田憲一（大阪府）山本通博（岡山県）
⑥The Blend110ばん
●88SR（5D）版
岩上徹（北海道）原新一（茨城県）山崎照幸（神奈川県）山田清（岐阜県）奥野竜章（愛知県）
⑦孤高の鷹
●FM77（3.5D）版
村井勉（秋田県）椎名徹雄（茨城県）玉井一夫（千葉県）戸崎義廣（岐阜県）広浜智弘（愛知県）
⑧GYAOS
●X68000（5HD）版
松森弘樹（群馬県）田篤史（千葉県）小堀真嗣（東京都）古井雅之（岐阜県）伊藤寛之（愛知県）
⑨裕子のアルバイト日記
●98VM（5HD)版
飯島孝夫（群馬県）石澤豊（埼玉県）弘田耕一（東京都）的場研一（東京都）五島博文（岐阜県）
⑩水泳倶楽部
●98VM（5HD）版
大沼広昭（山形県）小野口貴男（栃木県）山口浩寿（愛知県）中嶋宏之（大阪府）片岡稔（大阪府）

敬称略

同人ソフト大全集Vol.7 アンケート回答欄

1 使用しているパソコン

2 現在パソコンでやっていること

3 これからパソコンでやりたいこと

4 おもしろかった記事

1.　　　　　　　　2.

5 興味をもったサークルまたは同人ソフト

6 即売会への参加　　イベント名

回くらい

7 通信販売申し込みの経験

回くらい

8 1. 制作に参加している　2. 参加したいと思う　3. 参加したいと思わない

9 よく読むパソコン雑誌

10 パソコン誌以外でよく読む雑誌

11 パソコン関係以外で興味のあること

その他知りたいこと、困っていること、メッセージなど

P O S T C A R D

41円切手 を貼って ください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア
テクノポリス 編集部
同人ソフト大全集Vol.7
読者プレゼント係　行

同人ソフト大全集Vol.7でほしいプレゼントの番号（　　）	希望するソフトの機種・媒体（　　　　　　）
□□□-□□ 住所 ☎（　　）　－	
（フリガナ） 氏名	
年齢　　歳	性別　男・女
職業	（学年　　　）

グラフィックツールインプレッション!!



このところの同人ソフトのグラフィックは、市販ソフトを追いつき追い越す勢いで進歩している。同人ソフトサークルのグラフィッカーの人たちが、そんなグラフィックを描きあげるグラフィックツールに焦点をあてて、4本のグラフィックツールをちょっとばかし掘り下げて紹介しちゃうぞ!

はじめに……

前回の「同人ソフト大全集Vol.6」のグラフィックツール白書で、同人サークルのグラフィッカーの方々がどんなツールを使っているのかを調べた結果、PC-98は、『Z'S STAFF Kid98』と、『art V』が。X68000では、『Z'S STAFF PRO68K』と『マジックパレット』がよく使われているソフトだという集計が出ました。そこで今回は、この4本のソフトについて、もう少しばかし掘り下げて追ってみようと思います。ところで、前回のときは、『Z'S STAFF Kid98』はVer.2.0でしたが、バージョンアップをしてVer.3.0になりました。もちろん、今回のインプレッション(車でいう試乗ってやつですかね?)は、この最新バージョンのものです。『Z'S STAFF Kid98 Ver.3.0』には、かなりおもしろい機能が増えましたので、機会がありましたら、一度イロイロと触ってみるといいでしょう。

さて、次のページからグラフィックツールについてのインプレッションをはじめます(本文はグラフィックウォッチャーの奥田勇さん)。そして最後に同人サークルのグラフィッカーの方々の声をまとめました。

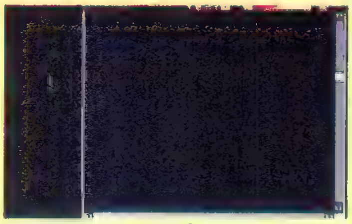
使いやすいグラフィックツールは、作業の負担も軽くなり、効率アップにつながると思います。本当に使いやすいツールを探しだすことは、大切なことだと思います。というわけで、今回の記事が今後のグラフィックツール購入に対しての参考になれば幸いです。

斎木はるかさんのオススメは……

エスキース

JICCウェーブトレイン

03-3288-1426 (税別)23,000円



○この大きなルーペがポイント。ほかに、グラデーション機能も使えるぞっ!

どーも、斎木はるかです。私の推薦するツールは、なんといっても『エスキース』。今現在発売されているソフトの中では一番使いやすいソフトだと思います。まず特筆すべきは、ルーペの使いかってが良いところかな。大きさが画面の半分以上をしめている巨大なルーペ・ウィンドウは、元絵の方が必要に応じて移動してくれるし、色やペン先の選択、アンドゥなどもルーペを消さずに、ウィンドウ上で実行できる。これだけ多機能で修正しやすいルーペ・ウィンドウは、他のツールには無いものだと思います。また、他の機能としては、任意の大きさの平行四辺型を描いてその中でグラデーションをしてしまうものや、任意の長さのラインを描いて最初の点から終わりの点までの間の色の濃さを自動で変えてしまう減衰機能などの面白いものから、マスクやボカシなどおなじみのものまで盛りだくさん用意されている。総合的にも整ったツールといえるのではないかと思います。また、パソコン通信のPDSにも『エセキース』なる、同様の機能をもったソフトがあります。私も、今では『エスキース』を中心的に使うようになりました。一度みなさんも使ってみたらいかが?

Z'S STAFF Kid 98

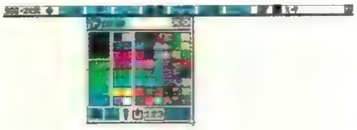
ツァイト　03-3299-0461
（日・祝日を除く13:00〜17:00）
（税別）28,000円

Z'S STAFFとは……

この世の中には、星の数ほどソフトがあふれているが、その数あるソフトの中でも、「これだっ！」と言える秀逸の一本に巡り合うということは、なかなか難しい。

今回紹介する『Z'S STAFF Kid98』と『Z'S STAFF PRO68K』は、まさに「これだっ！」といえる一本であることは間違いない。『Kid98』は、PC-98用のグラフィックツールで、『PRO68K』は、X68000用のグラフィックツールである。ただ、どちらも同じ『Z'S STAFF』ではあるが、大きく異なる部分がいくつかある。これはPC-98とX68000とのハードウェアの差と言っても差し支えないだろう。

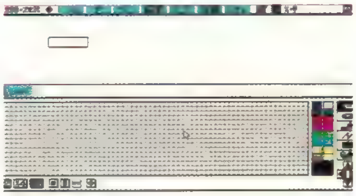
色数を見ると、『Z'S STAFF Kid98』は4096色中16色使用可能なのに対し、『Z'S STAFF PRO68K』は65536色が使用可能である。また、画面解像度で見ると、PC-98用は640×400ドット、X68000では512×512ドットとなっている。



ダウンメニュー方式のアイコン。クリックする所が大きいので操作性はバッチリ

Kid98の基本能力

PC-98用のグラフィックツールは『Kid98』で決まりというくらい、PC-98ユーザーにとってはポピュラーなグラフィックツールである。プロのグラフィックデザイナーで『Kid98』を使っているという人が多いことからも優秀なグラフィックツールであるということはわかるであろう。まず操作性であるが、機能が一目でわかるよう、ひとつひとつアイコン化されていて初めてでも数十分使用すれば、取りあえず絵を描くことができるようになる。次にグラフィックツールで注目すべきカラーについて見てみよう。先のPC-98のスペックでもふれたが、『Kid98』では4096色中16色を使用することができるようになっている。また、色相、彩度、明度の数値を変えることにより好みの色を創り出すこともできるよう工夫されている。もちろん色数ばかりでグラフィックツールの優劣がつくわけではない。絵を描くための画材が豊富に揃っていなければ良いグラフィックツールとはいえない。『Kid98』では、微妙なタッチを表現できる18種類のペン先と、表現豊かなエアブラシを標準装備。オリジナルのペン先を作成することも可能である。もちろん、描いた絵を加工する編集機能も忘れてはならない。絵にモザイク処理をかけるなど、Ver2.0から進化した機能が用意されている。

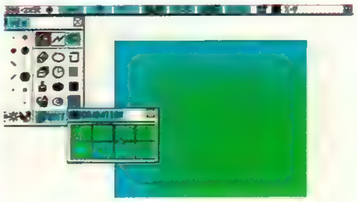


サイズが変更できるようになって、さらに使いやすくなったルーペ機能

Ver.2.0とVer.3.0の違い

前ページでも少し述べたが、『kid98』はVer2.0から3.0にバージョンアップしている。まずは変更点をあげてみよう。

①スライドショウ（Disk 2のZIMSLIDE.EXE）。絵を、画面上の任意の方向に連続的に移動させることができる。
②HSV-RGBのそれぞれの数値データを同時に確認できるようになった。
③絵を自由自在に変形・拡大・縮小・回転させることが可能。
④グラデーションのパターンが増え、それを利用してオーバーフィル・ボックスフィルなどでペイントすることができる。
⑤細筆（8ドット）・中筆（16ドット）・太筆（32ドット）の三種類の筆が用意され、毛筆で描いたような効果が得られる。
⑥640×900の描画範囲で手軽にコピー＆ムーブ！　また、オートスクロールにより、コピー＆ムーブの位置決めが容易になった。
⑦用紙サイズにあわせた印刷が可能となり、カットシートフィーダにも対応したことによって楽に年賀状をはじめとするグリーティングカードを作成できるようになった。
⑧ツァイトより発売されているアウトラインフォントにより、より豊かな表現が可能。
⑨マスクコピー、エッジ、シェード、モザイク処理の4つの機能を追加／強化。
⑩ウィンドウを開いたままで作業可能。



これはVer3.0になってから追加されたグラデーションのボックスフィルだ

⑪イメージカッター（Disk 2のZIMCUT.COM）。グラフィック、およびテキスト＋グラフィックをzimファイルとしてセーブすることができるユーティリティ。
⑫マウスの移動速度、ボタンクリックのスピードをコントロール可能。
⑬マウスドライバを内蔵し、今までのようにzmouseを常駐させる必要がなくなった。
⑭EMSに対応。
⑮レーザービームプリンタに対応。

と、ざっとあげただけでもこれだけの変更があった。もちろんこれ以外にも細かな点で工夫がされていて、好感が持てる。

次に、今回強化変更された部分の中で、特に目をひく点を紹介しよう。

①ルーペツール。2倍、4倍、8倍と拡大できるのは今までどおりだが、ルーペウィンドウのサイズが変更できたり、8倍にしたときにドットひとつひとつが区別しやすいよう、グリッドが入るようになっている。
②グラデーション。グラデーションも機能強化により、より一層表現力を増している。今までは縦横方向に4種類のパターンだけだったが、新たに4種類増えている。
③アウトラインフォント。また、アウトラインフォントにより、美しい文字を表現できることと、葉書、カットシートフィーダに対応したことで、美しい年賀状を印刷できるなど、オイシイ限りである。
④環境設定。前のバージョンではKID98UTYを使わなくても環境を再設定することは一部できたが、大幅に変更するときなどはKID98UTYを使わなければならなかった。Ver3.0からは『Kid98』を使っている途中でも「システム」メニューから自由にプリンター、スキャナなどの設定ができるようになった。しかしユーザー名の設定などは相変わらずKID98UTYの世話になる必要はある。Ver2.0を使っている『Kid98』ユーザーには、ぜひともバージョンアップをお勧めしたい。

Z'S STAFF PRO 68K

ツァイト　03-3299-0461
（日・祝日を除く13:00～17:00）
（税別）58,000円

Kid98との違いは……

では「Z'S STAFF」のもう一方の雄である「PRO 68K」 はどうであろう。

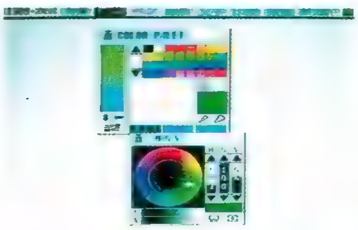
「PRO 68K」のほうの最新バージョンは、今のところVer2.0。「Kid98」と「PRO 68K」の機能的な部分を比較してみると、大きく違うのが描画可能なサイズである。「Kid98」では640×900ドットであるのに対し「PRO68K」では512×1024ドット。色数では、「Kid98」では4096色中16色使用可能なのに対し、「PRO 68K」では65536色同時発色可能となっている（ここらへんはハードウェアの差ということになるのだけど……）。う～む、本腰を入れてグラフィックに取り組みたいというグラフィッカーには、まさに垂涎の的なんじゃないかな。



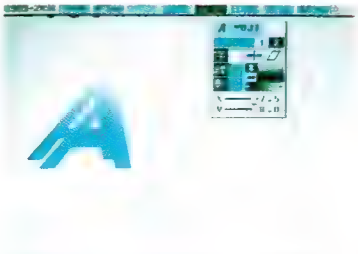
○このように画面が埋まってしまうほどメニューを開くことも可能なマルチウィンドウ

使い勝手はどうかな？

構成や基本的なツールは「Kid98」と共通であるが、やはりX68000の特性を活かした仕上りとなっており、「Kid98」とはひと味もふた味も違った仕上りとなっている。Human68KのGUI（グラフィカルユーザーインターフェイス）を使ったことがあるだろうか。アイコンとウィンドウを組み合せたMacintoshライクなユーザーインターフェイスである。X68000のソフトウェアは、GUIを有効に使ったものが多く、この「PRO68K」もそのひとつである。グラフィックデータやパレットファイルを選択するときにも、アイコンを利用してのビジュアル要素をうまく取り入れていて、よりユーザーライクな設計となっている。



○RGBとHSVの両方の方式から色を作りだすことができる



○文字も、サイズからグラデーションまで、こと細かく設定できる

ところで、『PRO68K』ではzimフォーマットによるファイルセーブのみをサポートしている。PCKやベタは、普通に使うだけではほとんど利用しないファイルフォーマットだといっても良いだろう。となると、普段使うだけならzimフォーマットで充分ということになる。実はzimフォーマットのファイルであれば、「Kid98」のファイルを「PRO68K」で表示させることができるのである。横方向のドット数が違っているが、それはソフト側で補正をしてくれる。但し、補正と言っても横方向への絵の圧縮なので、線などの細かいところが少々乱れてしまう。これは仕方のないことであるが、ルーペで修正すれば済むことである。この機能は移植をする時に便利な機能である。

ハードの能力を使いきる！

さて、X68000には65536色同時発色可能という大きな特徴がある。こんな大量な色数をパレットで用意するのはなかなかたいへんなことである。そこで、『PRO68K』では基本的な384色のパレットを用意し、それを水彩絵の具を混ぜ合わせる感覚で好みの色をつくっていくという手法が取られている。また、RGB-HSVによる色の選択も、独特のカラーサンプルが用意されていて目的の色がより探しやすいように工夫されている。パレットとRGB-HSVについては、このページの写真を見てもらいたい。

また、『PRO68K』ではメニューウィンドウを複数同時にオープンしておくことが可能である。そのため、よく使うウィンドウをオープンしたまま画面の隅に置いておくこともでき、ちょこちょこ設定を換えたいときなど実に便利である。



○「Z'S STAFF Kid98」のzimデータも直接読み込むことができるぞ！！

『Kid98』には、Ver3.0からアウトラインフォントがサポートされている。もちろん『PRO68K』にもちゃんとアウトラインフォントがサポートされている。それどころか、『Kid98』では別売りだったものが、標準添付になっている。実にうれしい限りである。

さて、実際に文字を画面に描いてみよう。

文字だったらどのグラフィックツールでも同じだと思ったら大間違いである。大抵のグラフィックツールならば描く文字に色を付けることくらいできて当たり前である。ところが、『PRO68K』では描く文字に色を付けるばかりかグラデーション処理まで同時にできるのである。また、文字サイズもスライドスイッチにより0.5倍から8倍の間で自由に設定できるようにもなっている。オープニングやタイトル部分を書く場合に有効な機能である。

あと、細かいことでどうでもよいようなことだが、『PRO68K』ではファイルのアイコンが表示されているウィンドウのサイズを自由に変更することができる。まぁそこまでは誰でも知っていることだが、実はサイズを変更してウィンドウをクローズしても、次にオープンしたときには変更したサイズのままになっている。また、『Kid98』ではメニューバーの場所を画面の上か下かしか選ぶことはできなかったが、『PRO68K』では上下方向の任意の場所に移動させることが可能となっている。どちらも絵を描くことには直接関係はないが、親切な設計だといえよう。

ただ、『Kid98 Ver3.0』では実現されている機能の一部がサポートされていない。でも心配することはない。まだ「PRO68K」はVer2.0なのだ。今後バージョンアップすることはまず間違いないはずだ。そのときはもっとすごいグラフィックツールになっているに違いない。今後が楽しみなソフトであるといえよう。

art V

システムソフト　092-752-5262
(税別)32,000円

基本スペックは?

さて、PC-98用のグラフィックツールは、別に『Z'S STAFF Kid98』ばかりではない。市販のソフトからフリーウェアやPDS、シェアウェアまで視野を広げれば、それこそピンからキリまである。そんなたくさんあるソフトの中から、今回は「大戦略」というシミュレーションゲームで有名な「システムソフト」から発売されているグラフィックツールの『art V（アート　ファイブと読む）』を紹介しよう。

では、まずは『art V』の基本スペックから見ていこう。

①画面関係

640×400ドットで、4096色中16色の使用が可能で、色についてはRGBまたはHSVでの調色が可能である。

②筆とスクリーントーン

7種類の筆と10種類のスクリーントーンが用意されており、それぞれ、オリジナルパターンの作成と保存が可能である。また、範囲・密度を自由に変更できるエアブラシ、3種類のふちどりペン、からす口が用意されている。

③図形

図形描画については、ライン／ボックス／ボックスフィル／角丸ボックス／角丸ボックスフィル／サークル／サークルフィル／スプライン／多角形／多角形フィルが用意されている。

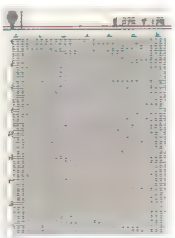
④編集機能

絵の回転／斜体／変形／拡大・縮小／切抜きが可能。また、連続コピー／色変換／ふちどり、ルーペが用意されている。

⑤特殊処理

絵を「フラクタル効果」、「マッピング効果」、「波紋効果」で処理することができる。

と、ざっとこんな機能が搭載されているグラフィックツールだ。

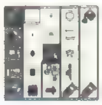


○[illegible]

ポップアップメニュー

メニューは、「ポップアップメニュー」という方法が使われていて、マウスの右ボタンを押すまで画面に表示されないようになっている。マウスの右ボタンを押しさえすれば、画面のどこからでもメニューを呼び出すことが可能である。画面上部にあるメニューバーまでマウスカーソルを動かすのと比べると、いつでもどこでもメニューを呼び出せるからとっても便利である。

ポップアップメニューは、筆、絵の具、スクリーントーンパターン、製図、ツールボックスと5つのアイコンに別れており、それぞれのアイコンの上にマウスカーソルを移動させると、さらに右側にサブメニューがオープンする仕掛けになっている。どのメニューを見ても、とてもシンプルにまとまっていて、機能は一通りそろっているので不自由は感じない。それどころか、このシンプルさがかえって『art V』を使いやすくしているといっても良いだろう。



○[illegible]

オススメの機能!

絵の具とスクリーントーンについては、他のグラフィックツールと比べても大差はないようだ。ただ、筆のツール類が、ちょっと他のソフトとはイメージが違う部分があるので注意が必要だ。エンピツで線を描くと、線が途切れ途切れになってしまうので、途切れの無いキレイな線を描きたいのならば、カラスペンを使ったほうが良いだろう。太い線を描きたいときなどは、ちょっとした工夫が必要になることもある。

もちろん『art V』には他のソフトと比べて良い点もある。ではその中で『art V』のオススメ機能にはどのようなものがあろうだろう。

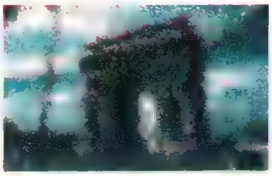
『art V』の特殊効果には、3種類あるということは、基本スペックで既に紹介してある。その中でも特に気持ちの良い機能には「フラクタル効果」というものがある。このフラクタル効果とは、描いた絵全体にボカシをかける機能のことで、画面全体をソフトにすることができる。この効果をうまく使うと、まるで油絵のようなタッチの絵にすることができる。

「マッピング効果」という特殊効果は、特殊レンズを通して像を見たようにする効果もある。これを使うと、まるで魚眼レンズで見たような感じにすることも可能である。

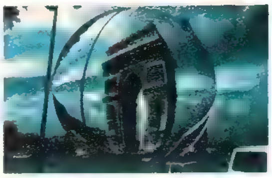
3種類の効果の最後のひとつが、「波紋効果」という特殊処理である。これは、水面に水滴を落としたときに広がる波紋のような効果を絵にかけるものだ。

以上の各種の効果以外にも、ルーペ機能がなかなか使いやすい。『art V』のルーペは、拡大した部分のウィンドウに縦、横方向のドット数が表示され、さらにマウスカーソルの現在座標が自動的に表示されるようになっているので、ドット単位の細かい作業をするときには何かと便利である。さて、『art V』の紹介はひとまずこれでおしまいである。『art V』は3年前に発売されたソフトであるにもかかわらず今でも根強い人気がある。それはやはり『art V』の価格によるところが大きいようだ。「ソフトウェアは高価なモノ」ということもあり、ちょっとお遊び程度ではなかなか手がだせないのが現実である。ところが『art V』ならば価格が手頃ということもあり、手軽に手を出すことができるのが魅力である。

さて次は、X68000のグラフィックツールの『マジックパレット』を紹介しよう。



○フラクタル効果。一[illegible]



○マッピング効果。特殊なレンズを通しての[illegible]



○波紋効果。水面に映った波紋のようにたゆ[illegible]

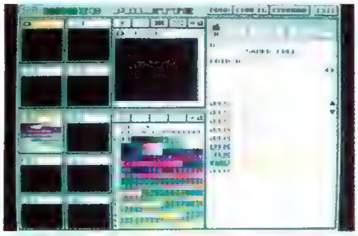
マジックパレット

ミュージカル・プラン 03-3401-2751
(税別)19,800円

斬新なツールだ!

X68000のグラフィックツールを紹介するとき忘れてはいけないのが、ミュージカル・プランから発売されている『マジックパレット』である。『マジックパレット』は、今回紹介した4本のグラフィックツールの中で一番斬新なデザインをしており、機能が実に豊富である。もし現在使用しているグラフィックツールに不満があるとか、もっと面白い機能を使いたいといったグラフィッカーにはぜひオススメの一本である。

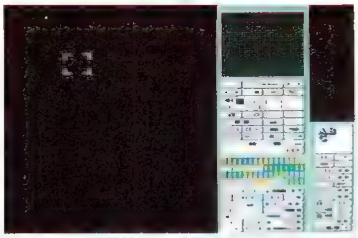
では起動後の画面を見てほしい。左側にいくつもの小さなウィンドウと、ふたつの大きなウィンドウが表示されている。今までのグラフィックツールなら、ここですぐに絵を描きはじめることができるところである。だが『マジックパレット』では、ファイル操作などの作業環境であるファイルモードとペイント作業の環境であるドローイングモードとに別れており、起動直後のこの画面はファイルモードの状態である。では、他のグラフィックツールにはない目新しい部分を紹介しよう。



起動直後のファイルモード。[illegible]のデータなどもここで処理をする

魔法のパレット!?

『マジックパレット』では、65536色から任意の255色をパレット上に置いて使うようになっている。あらかじめパレットが一枚用意されているので、普段はそれを使い、それに不満を覚えたときに改めて自分のパレットを作っていけばいいだろう。しかし、今までのグラフィックツールだと、一度に扱えるパレットの数は1枚だけということが多く、いざ自分のパレットを作るとなるとなかなか大変な作業でもあった。ところが、なんと『マジックパレット』ではパレットを同時に6枚までメモリー上に置くことができ、なおかつパレット相互間でのカラーのコピーができるようになっているなど、パレットを加工するのに便利なようになっている。まさに名前の通り「魔法のパレット」である。そればかりか、グラフィックデータも3枚同時にメモリー上にロードしておくこともできるようになっている。複数の絵を一度に編集したいときや、複数の絵を切り貼りしながら作業をするときなどは実に便利である。



メニュー[illegible]

でも、実はわざわざファイルにカットしたデータをセーブしながら作業を続けなくても良かったりする。というのも、『マジックパレット』には、グラフィックデータ3枚分の他に、コピー&ペーストするのに使うためのデータ領域がメモリー上に確保されているのだ。もちろんそのコピー&ペースト用の領域でも自由に絵の編集をすることは可能である。つまり、4枚の絵を同時に編集可能であるといっても良いだろう。

このようにメモリをうまく利用してディスクアクセスを減らすなど、かなり操作性に気を使ったソフトだ。

ドローイングモード

さて、いくら絵を描くための環境が整備されていても、実際にツール類を使ってみたら実は使いにくくて仕方無かったなどというソフトは今までにいくつもあった。この『マジックパレット』はどうなのであろう。

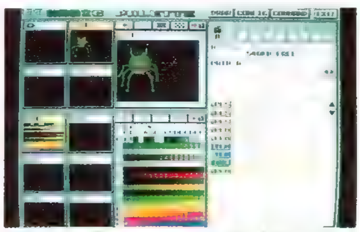
ドローイングモードに入ると、まず画面の左上隅にツール類の詰まったパネルが表示される。絵を描いたり色を選択したり、パレットを選択するといった一連の作業は、このパネルのボタンを使って行うようになっている。このパネルは大きく分けると上半分がペイントや編集を行うためのボタン類で、下半分がパレットの色を加工するためのボタン類となっている。どのボタンも、機能がひと目でわかるように絵で表示されている。

さて、このツール類の中で他のソフトには無くてこのソフトだけにあるといったようなものも少なくない。まずは、図形の回転機能と縮小機能が標準装備となっているのはありがたい。もちろんグラフィックツールに不可欠なスキャナ類などの取込み装置のサポートも充実している。また、グラデーションについて見てみても、他のグラフィックツールでは1つしかグラデーションを持たせることができなかったが、『マジックパレット』では2種類のグラデーションを用意しておくことができ、簡単に切り換えて使うことができるようになっている。また、パレット上に最低3段階から、最高32段階までのグラデーションパターンを配置することができるようにもなっており、今まで得ることのできなかったような微妙な色までも手軽に表現することができるようになっている。また、画面上に格子を表示することもできるようになっている。ただし格子を表示すると直接画面上に書き込んでしまうので、注意が必要だ。

ファイルモード

では、今度は起動時に表示されていたファイルモードのほうへと話しを戻すことにしよう。ファイルモードというのは、先にも少し説明しておいたが、ファイルのロードやセーブ、パレットの切り換えや編集をするための重要なモードのことである。

さて、かんじんのグラフィックデータのセーブである。『マジックパレット』では、グラフィックデータの圧縮/ノーマルと、カラーモード(16色、256色、65536色)によっていくつかに分類することができるが、X-BASICなど他のグラフィックツールで利用する場合には、データは圧縮せずノーマルの状態でセーブしておくなどする必要がある。また、『Z's STAFF』系のセーブ形式であるzimも識別することができるようになっているが、これについては将来拡張用に今からリザーブされている状態で、まだ未対応。バージョンアップが楽しみな一本である。



[illegible]『Z's STAFF PRO68K』のデータが[illegible]……

サークルからの声

さて、最後に同人ソフトサークルサイドから、各グラフィックツールに対するコメントをチョット紹介しますね。

●Z'S STAFF Kid98：特殊機能以外の基本的機能は全てそろっている(？)優等生的なグラフィックツール(Ver 2.0に対するコメントです。Ver 3.0は、かなり特殊機能が増えましたよ)。ディスクアクセスが頻繁に行われるのでハードディスク、またはRAMボードは必需品。

●Z'S STAFF PRO68K：とにかく、機能が多い。色作りが楽にできることなど、操作性も抜群に良い。256色、16色モードへの対応と、グラフィックデータファイルの圧縮効率を上げて欲しい。

●art V：「ポップアップメニュー」が操作しやすい。アニメーションパターンの作成に強い。グラフィックデータのイメージファイルの表示が便利な反面、処理が遅くなっている。アナログが16色のうち14色までしか使えないのが痛いところ。

●マジックパレット：グラフィックデータをメモリ上に3枚同時にロードできる。カラーパレットで32段階までのグラデーションを配置できる。メニュー中のアイコンが小さく、機能を選択するときに慣れるまで神経を使う。

と、まあ、大きくまとめるとこのような感じです。

まとめ

趣味でC.G.をやっているという人の中でも、同人ソフトのグラフィッカーの人たちほど長い時間グラフィックツールを使っている人はいないでしょう。そんなグラフィッカーが選んだグラフィックツールというのは、やはりかなり使いやすく、使用に耐えるものです。もちろん、どこか一長一短あり、全部が全部完璧なグラフィックツールなわけがありません。もっと多機能で、使いがってのよいソフトの登場とともに、バージョンアップサービスもさかんになって欲しいと思う今日このごろです。読者の声がメーカーに届けば必ず成果になって帰ってくるはずです。

さて、最後に4本のグラフィックツールの主な機能一覧を表にしました。ソフト購入のさいの1つの参考になればと思います。では、みなさん描き続けましょう！

機能一覧表

		Z'sSTAFFPRO68K	Z'sSTAFF Kid98	art V	マジックパレット
画面表示モード	解像度	512×512	640×900	640×400	512×512
	色数	65536色	4096色中16色	4096色中14色	256色
ペン	グラデーション	縦・横	縦・横・任意	—	縦・横・円
	スポイト	○	○	○	○
	タイルパターン	○	○	○	○
	トーン	○	○	○	△
	混ぜ合わせ	○	○	—	—
	濃淡	○	○	—	—
	透明色	—	—	—	○
	太さ	19種類	18種類	7種類	7種類
	ペン先編集	○	○	○	△
	BOX/FULL	○/○	○/○	○/○	○/○
	円/FULL	○/—	○/○	○/○	○/○
	楕円/FULL	○/—	○/○	○/○	○/○
	扇/FULL	○/○	○/○	—/—	○/○
	閉曲線ペイント	○	○	○	○
	直線	○	○	○	○
	スプライン	○	○	○	○
	マスク	○	○	—	—
	ブラシ	○	○	○	○
	ブラシ編集	○	○	○	○
画面編集	ルーペ(×2)	○	○	—	○
	ルーペ(×4)	○	○	—	○
	ルーペ(×8)	○	○	○	—
	短形コピー/移動	○/○	○/○	○/○	○/○
	閉曲線コピー/移動	○/○	○/○	—/—	○/○
	短形変形	○	○	○	△(回転のみ)
	拡大/縮小	○	○	○	△(全画面のみ)
	上下反転	○	○	○	△(全画面のみ)
	左右反転	○	○	○	△(全画面のみ)
	シフト	○	○	—	△(全画面のみ)
	色変換	○	○	○	○
	パレット編集	○	○	○	○
	モザイク	○	○	—	—
	ボカシ	○	—	—	—
	フラクタル	—	—	○	—
	マッピング	—	—	○	—
	波紋	—	—	○	—
文字	16ドット	○	○	○	—
	24ドット	○	○	—	○
	アウトライン	○	—	—	—
	斜体	○	○	○	—
	グラデーション	○	—	—	—
	影	○	○	○	—
	縁取り	○	○	○	—
その他	座標表示	○	○	○	○
	方眼紙	○	○	—	○
	アンドゥ	○(要2M)	○	○	△
	画面数	1	1	1	3

Dō-Jinソフトファンのための
ハードウェア大研究



ソフトウェアを作ったり、利用するためには切っても切れないハードウェア。実際、いざ同人ソフトを作ろうと思っても機械選びで悩んでいる人も多いハズ。そこで、同人ソフト界で主力の6機種にスポットをあててみたぞ。

同人ソフトとハードの密接な関係

機械(ハードウェア)にとってソフトウェアとはなくてはならない存在であることはすでに皆さんにも周知の事実でしょう。また、逆も真なりで、ソフトウェアにとってもハードウェアがなければ、まったく活用することはできません。つまり、例えるならソフトとハードは常に2人3脚の状態にあって、どちらかが踏みはずしても正常に動作しないのです。

これは同人ソフトにもいえることで、自分でどのようなゲームを作りたいのかを把握した上で、そのハードごとに見合ったプログラムを作ることが大切です。また、それぞれの機械にはアクションゲームは苦手だとか、シューティングゲームが得意といったように、向き不向きがあります。よく検討して自分に合った機種を決めるようにしましょう。

キミに合ったパソコンはこれだ!

とりあえず、ゲームのジャンルと、それに適した機種をあげてみました。すべて、編集部の独断と偏見による判断ですが、ハードを選ぶときの参考にしてみてくださいね。

①高速のシューティングゲーム
X68KとTOWNSがダントツ。スプライト機能がモノを言います。
②グラフィック重視のAVG
センスにもよりますがPC-98、X68K、TOWNS、MSXといったところですね。
③フィールド型、3D型のRPG
特に演出にこだわらなければ、どの機種でもそこそこの物は作れます。
④サウンド重視のゲーム
X68K、TOWNS、PC-88+サウンドボードIIがおすすめです。
⑤固定画面のパズルゲーム
これも機種を問いませんが、作りやすさではPC-88、FM-7、MSXでしょう。

8ビットのスタンダードマシン

PC-8801シリーズ

少し前までは、市販ゲームソフトの数では右にでるものがなかったPC-8801シリーズ。最近てはさすがに市販ゲームの数も少なくなってきたが、同人ソフトの世界ではまだまだ現役バリバリですゾ。



○PC-88の最上位機、CD-ROMドライブを装備したPC-8801MC model 2(標準価格：199,000円(税別))

PC-8801シリーズは同社のPC-8001の上位互換機として1982年に発売されました。当時は、どちらかというとビジネス向けの仕様で、爆発的にゲームソフトが増えてホビーユースへ移行していったのは、PC-8801mkII SRが発売されてからです。それまでデジタル8色までだったものが、アナログ512色中8色まで使えるようになり、サウンド面でもFM音源3音＋PSG音源3音(ヤマハのYM2203)が搭載されました。以後、2HDドライブを搭載したMR、低価格を押しすすめたFR、通信用のモデムホンを内蔵したTR、CPUのクロックを今までの4MHzから、8MHzに変更して高速化したMHとFH、サウンドボードII(ヤマハのYM2608)を内蔵したMAとFA……と、ユーザーのニーズに応えてさまざまなPC-88が発売されました。現在製造されているモデルは、540Mバイトという大容量を実現し、CD-ROMを搭載したMAシリーズの弟分にあたるPC-8801MCと、コンポジット(ビデオ)出力による家庭用テレビへの接続を可能にしたホビー向け、FEの廉価版のPC-8801FE2です。今でこそハードが16ビットに移りつつある時代で、市販のソフトがだんだん少なくなってきましたが、現在でも同人ソフトの主流であり、またこれまで高い支持を得てきたのはPC-8801というハードが本当に扱いやすいものであったからでしょう。今までの蓄積されてきた資産を活用できるという点でお得な機械といえますしね！　ただ、ソフトを作る側から見れば、新品の現役マシンを買うより中古を買ったほうがよいという話もチラホラ……。

CPU	μPD70008AC-8 約8MHz／4MHzノーウェイト
ROM	N88-BASIC他128Kバイト
RAM	ユーザーズメモリ192Kバイト サウンド用メモリ256Kバイト
VRAM	グラフィック用VRAM48Kバイト テキスト用VRAM4K
表示機能(グラフィック)	640×400ドット(1画面) 640×200ドット(3画面) 512色中8色
表示機能(テキスト)	80文字×25文字、80文字×20行 40文字×25行、40文字×20行 512色中8色
サウンド機能	FM音源6和音(ステレオ) リズム音源6和音(ステレオ) SSG 音源3和音(モノラル) デジタルサンプリング機能

やっぱりこのマシンが好き 〈PC-88編〉

by・Marlin Software(東京支社) TAISA☆さん

初代PC-88が発売された当初、私が一番お気に入りだった機能は、それまでの代表的なパソコンであったPC-8001のソフトも動くと言うことでした。2つのパソコンが1つの箱の中に入っているわけで、夢のような、すばらしいパソコンに思えたものです。

当時、ディスクドライブは内蔵されておらず、しかも本体価格よりも高くて、30万円以上しました。また、ディスケットも1D1枚が2500円もしました。毎月、1枚ずつディスケットを購入してましたが、現在もバラ売りをしている店なんてあるのだろうか？　今では考えられないようなことが当たり前の時代でしたが、このころの初代PC-88が私の一番思い入れの深いマシンです。でも、一番プログラムを作ったのはPC-88SRで、この前で何日徹夜したことか！　現在、この88SRがワークステーションに変わっただけで、あんまり進歩のない自分が悲しかったりしますが……。

私自身、現在はほとんどPC-88SRは使わないで、もっぱらPC-98を使用していますが、プログラムを作るとなると、PC-88のほうが得意です。ほかのサークルの方々も同じ理由なのでしょうか、同人ソフトでは今だにPC-88SR版が多いようですね。このことからも証明されるように88シリーズはプログラムの作りやすい機種ですので、これからプログラムの勉強をするにはおすすめの機械です。値段も手ごろですし。さらに、裏技ってほどではないですがNモードリセットを利用した画面の取り込みといった、おもしろいことができます。こんなことができる機種があるのは、PC-88シリーズだけです。

現在主流の機種と比べるとかなり見劣りするのが残念ですが、アイデア勝負のゲームであれば、まだまだ遊べるし、作れます。間違いなく国産パソコンの歴史に残る機種なので、これからもソフトハウスのみならず、同人サークルのみなさんにはPC-88シリーズで頑張ってもらいたいと思います。



○Marlin Softwareの「Smoke Grass」グラフィックのきれいなカードゲームだ

国内トップシェアをほこるパソコン

PC-9801シリーズ

[illegible]PC-9801シリーズは日本国内の[illegible]パソコン市場の50%を占め[illegible]50機種以上[illegible]



○写真左PC-9801DX2、写真右PC-9801DX/U2(標準価格:DX2、DX/U2共に318,300円(税別))

PC-9801シリーズは、16ビットのビジネス用パソコンとして1982年に発売されました。当時はCPUとしてインテル社の8086を採用し、クロックは5MHzと今では考えられないくらい処理が遅く、ヘタな8ビットパソコンよりも遅いといわれていました。しかしながら、640×400ドットというグラフ処理や日本語表示に向いた(もっとも当時、漢字ROMはオプションだったが)ハードであったため、急速にオフィスに浸透していきました。その後、NECが独自に開発した8086の高速版CPUであるV30を搭載したVM、VFなどに続くVシリーズ、インテル社の8086系16ビットプロセッサ80286を搭載したRXなどに続くRシリーズ、同じくインテル社の開発による8086系32ビットCPUの80386(小電力、低速版の80386SX もある)を搭載したRAなどに続くAシリーズと、CPUクロックはどんどん速くなってゆき、現在のビジネスパソコンの主流になりました。一方、市販ソフトが増えていくにしたがって、ビジネス以外のユーザーも増え、さまざまなPC-98が発売されました。持ち運びに便利なラップトップ(PC-98LT)やノート型パソコン(98NOTE)、PC-88とPC-98のソフトが両方使えるもの(PC-98DO)、電子手帳並の小型タイプ(HANDY98)などなど。

機能面での変更点は、VM以降の機種では、アナログディスプレイにつなぐことにより、4096色中16色の色表示が可能となったこと。そして、DXなどに代表されるFM音源3音、SSG音源3音のサウンド機能(ヤマハのYM2203)の強化などです。

やはり、流通台数やソフトの数の多さで考えるなら、PC-98シリーズでキマリかな?

CPU	80286　約12MHz/10MHz V30　8MHz相当
ROM	BIOS、N88-BASIC(86) 128Kバイト
RAM	ユーザーズメモリ640Kバイト (最大14.6Mバイトまで拡張可)
VRAM	グラフィック用VRAM256Kバイト テキスト用VRAM12Kバイト
表示機能(グラフィック)	640×400カラー(2画面) 640×200カラー(4画面) 640×400モノクロ(8画面) 640×200モノクロ(16画面) 最大4096色中16色
表示機能(テキスト)	80文字×25行、80文字×20行 40文字×25行、40文字×20行 8色表示
サウンド機能	FM音源3和音(モノラル) SSG音源3和音(モノラル)

やっぱりこのマシンが好き 〈PC-98編〉

by・マリオネット　しのぶさん

私が初めてPC-98を使用したのは、大学の研究室に入った1984年ごろです。このPC-98はいわゆる元祖PC-9801で、今の機種とは比べものにならないほど遅く、フロッピーディスクも外付けでした。それでも当時FM-7を使用していた私には、さすが16ビットと思わせる処理速度を有しており、640×400のグラフィックはとても美しかったです。評価に使用したのは、当時テクポリで好評だった「ガッツでC.G.」の投稿C.G.で、教授のいないすきに動かしていました。

PC-98で初めてプログラムを組んだのは、研究室の課題で、MS-DOS上でFORTRANとアセンブラによる画像処理のプログラムでした。当時プログラムを作るとき2つの試練があり、その1つがマニュアルがすべて英文だったということです。特にアセンブラは苦労しました。8086のニーモニックそのものはほかのCPUの経験から理解できても、擬似命令やセグメントの扱いがよく理解できず、そのときは超荒業でしのいだものです。もう1つの試練とは、MS-DOSで動くスクリーンエディタがなかったことです。そのため、MS-DOS付属のラインエディタを使用してプログラムを作りました。現在、私が使用している機械はPC-9801RXです。機能的には、最近のX68KやFM TOWNSに見劣りするかもしれません。それでも、多種多様なソフトの蓄積、安価な周辺機器を考えると、総合的には見劣りすることはないと思います。とくに、これからプログラムを勉強する人にとって使いやすいエディタや環境ソフトがそろっていることは、何よりも心強いでしょう。また、PC-98のソフト開発はもとより、クロスアセンブラなどを用いて、PC-88やFM-7、X1などのソフト開発も行えます。他機種のプログラムをより良い1つの環境で開発するのはソフトハウスの常識となっていますしね。

今後も、流通ソフトや同人ソフトはより充実してゆくと思いますので、安心しておすすめできる1台です。



○マリオネットの「TAKE OUT Vol.7」。穴埋めアドベンチャーゲームなのだ

マニアが作りあげたコンピュータ

X68000シリーズ

マンハッタンシェイプという奇抜なデザインでデビューし、その後順調に伸びてきているX68000シリーズ。ゲームに、音楽に、グラフィックにとあらゆる分野でエキスパートを引きつけてしまうマニア指向のマシンなのだ。



○写真はX68000SUPER-HD チタンブラック(CZ-623C-TN)標準価格：498,000円(税別)

X68000シリーズは、当時シャープの主力機だったX1/turboシリーズの思想をもとに、1987年に発売した16ビットパーソナルワークステーションです。CPUには国産の16ビットマシンでは珍しいモトローラ社の68000を採用し、16Mバイトの直接アドレスが可能。表示能力はグラフィック画面で最大65536色同時発色、テキストは65536色中16色の表示。さらに アーケードゲームや家庭用ゲーム機でおなじみのBG(バックグラウンド)画面や、16×16ドットのキャラクタが128個まで表示できるスプライト機能(65536色中16色)を持っていて、前述のグラフィックやテキストと優先順位を指定して、自在に重ね合わせることもできます。音楽機能については8オクターブ8重和音のFM音源(ヤマハのYM2151)に加えてADPCMを装備。ほかにも仮想画面や半透明機能など、数えあげたらキリがありません。X68000シリーズはACE、PRO、EXPERT、SUPERと発売され、現在の最新機種XVI(エクシヴィ)へと続きます。XVIは従来まで10MHzだったクロックを16MHzに変更、デバイスドライバーの改良で全体的な高速化をはかったモデルです。初代のモデルが発売されてから来年で5年。5か年計画の答えがどのようなものになるか、非常に楽しみですね。

CPU	68000　10MHz 80C51　(キースキャン、TV用)
ROM	IPL、BIOS 128Kバイト CG ROM　768Kバイト
RAM	ユーザーズメモリ2Mバイト (最大12Mバイトまで拡張可) スタティックRAM16Kバイト
VRAM	グラフィック用VRAM512Kバイト テキスト用VRAM512Kバイト スプライト用VRAM32Kバイト
表示機能(グラフィック)	●実画面エリア1024×1024ドット 768×512、512×512、 512×256、256×256ドット 65536色中16色(1画面) ●実画面エリア512×512ドット 512×512、512×256、 256×256ドット 65536色表示(1画面) 65536色中256色(2画面) 65536色中16色(4画面)
表示機能(テキスト)	●実画面エリア1024×1024ドット 768×512、512×512、 512×256、256×256ドット 65536色中16色表示
表示機能(スプライト)	サイズ：16×16ドット　パターン定義数：128(最大256) 発色数：65536色中16色 制限：128スプライト　画面 32スプライト　ライン
サウンド機能	FM音源8和音(ステレオ) デジタルサンプリング(AD PCM)

やっぱりこのマシンが好き 《X68K編》

by·EXIZ(旧S.S.L) 来神さん

「絶対コレ!」と買うパソコンが決定していない方は、とりあえずX68Kがいいのではないでしょうか。

まずハードウェアの面では、複数のグラフィックを自由に重ね合わせしたり、FM音源8声で音楽をながしつつサンプリングの効果音をバシバシ出せたりと、まさにゲームにはうってつけのハードです。また、ソフトウェアのほうも最近は充実してきて、開発環境を整えるのはPC-98やTOWNSよりも安くてきるのでは……。

パソコンにさわるのは初めてという初心者でも十分使えます。プログラムなどを自分で作ってみたいという人は、BASICで作ればよいのです。シャープのCコンパイラを買ってそれをコンバートしてコンパイルすれば、それなりのスピードでちゃんと動作してくれるはずです。それでも遅いと思ったり、さらにもう少しスピードを上げたいという人は、ちょっとCやアセンブラを勉強すれば、もとのBASICプログラムを部分的にCやアセンブラに書き直すだけでOKです。X-BASICからCへ移行するのは難しくありません。

X68KのX-BASICはCのプログラミングと非常に似た考えかたを使えて(実際、ブロックIFやSWITCH文といったマイクロソフト系のBASICには見られない、むしろCのそれに近い独特な構文である。)、さらにCの関数を(コンパイルする条件つきながら)使用できます。また、これらのプログラムはそのまま同人ソフトにも利用できます。

多分、ご存知の方も多いと思いますが、PC-98ではDOSやCのライブラリに関した版権などで面倒くさいことが多く、不便な点があったのですが、X68Kではこの点でとてもユーザーに有益な様に配慮してあります。まさにユーザーに開放されたパソコンといえるでしょう。

わたし自身X68000を初め、FM-TOWNSやMSX2+、PC-98にPC-88……といったぐあいに多くのパソコンを所有しています。その中で、いろんな意味でユーザーとしてすすめられるのはX68Kだけです。これは逆に悲しいことですが……。



○EXIZの『Wings2&DATA03』アクションパズルゲームだぞ

究極の8ビットコンピュータ

FM-7シリーズ

PC-8801が[illegible]ホビーマシンの[illegible]FM-7。FM77AVが発売されてから[illegible]全[illegible]ユーザーが[illegible]



◯写真は岩肌のようなカラーリングがめずらしいFM77AV40SX（標準価格：178,000円(税別)）

FM-7シリーズは同社のFM-8をベースに1982年に発売されました。CPUに非常に高速な6809の採用、8オクターブ3重和音のPSG音源の搭載や当時比較的安価であったこともあって、続々とゲームソフトが発売され、ホビーユースのパソコンとして大人気を博しました。

そして、FM77AVシリーズの登場となります。3.5インチドライブを内蔵したFM-77の弟分として生まれたこの機械は、8オクターブFM音源3音、PSG音源3音を装備(YM2203)して、さらに「天然色パソコン」のフレーズに恥じない4096色同時発色を実現、キーボードはワイヤレスという当時は驚異的なマシンでした。さらに最大発色数を26万色まで高めたEXやビデオカードが標準で装備されたSX、また音声認識カードなどのユニークな拡張カードなど、さまざまなマシンや周辺機器などが発売されました。

FM-7シリーズの特徴はなんといっても、さきほど少し触れたCPUの6809のことに尽きるでしょう。ほかの8ビットパソコンによく使われているZ80のような工業用ロボットの制御用に開発されたCPUではなく、最初からパソコン用に開発されたCPUなので効率のよい、ムダのないプログラムを作ることができるのです。

現在では音源、グラフィック共に数段上まわる機械が発売されるようになり、そのうえ専門の解説書などが他の機械にくらべて少ないこともあって、FM-7シリーズ自体あまりパッとしなくなってしまいましたが、使い勝手のよさでは他機種にひけをとらないものを持っている機械です。

現在生産されている機種はテレビやビデオの画像を自在に加工できるビデオカードを内蔵したFM77AV40SXのみですが、新しく購入しようと考えている人にはPC-88シリーズ同様、旧機種の中古を手にいれたほうが低価格でいいかもしれませんね。

CPU	メイン部・サブ部68B09B　2MHz
RAM	ユーザーズメモリ192Kバイト （最大448Kバイトまで拡張可）
VRAM	グラフィック用VRAM192Kバイト
表示機能 （グラフィック）	640×400 8色（2画面） 640×200 8色（4画面） 320×200 26万色（1画面） 320×200 4096色（2画面）
サウンド機能	FM音源3和音（モノラル） PSG 音源3和音（モノラル）

やっぱりこのマシンが好き 《FM-7編》

by·R-soft　クレスタさん

「究極の8ビットCPUと言われた6809を使ってみたいっ！」ここから私のFMとの付き合いが始まりました。それまでPC-6001を使っていた私にとって、FM-77はとても複雑で巨大なマシンに思えたものです。数多くの市販ソフトを解析し、6809のプログラムを覚えました。そしてFM-77AVが登場したのです。AVのハードの魅力は低価格で多機能なことです。中でも「4096色同時発色」のグラフィックは多くの人の関心を集めました。そのほか、直線補間、メインCPUからのV-RAMアクセス、FM音源などのさまざまなハードが追加され、すごいゲームが作れそうだと思ったものです。ところが当時の市販ソフトはPC-88SRで開発したものの移植が主流であったため、これらのハードを生かしたソフトがあまりなく、やがて移植もだんだん減っていったのです。そのころオープニングアニメーションに凝っていた私は、「AVでできないものか？」「部分的に動かすのではなく画面全体をなめらかに動かすには？」と考え、前画面と違うとこだけを直線補間を使って書き換える方法を思いつき作りました。これが同人ソフトに参加するきっかけです。AVのハードは実に奥が深く、アイデア次第で今まで不可能だったことが可能になったり、思いもしなかった機能を引き出したりできます。例えばディスクをアクセスするときに割り込みを禁止するのが正当なやり方なのですが、これでは音楽演奏が止まってしまいます。でもちょっとした発想の転換で解決することができるのです。他にはスーパーインポーズを利用した400ライン表示とか、直線補間を使って拡大縮小回転をやったり、考えるだけで楽しくなってきます。こんなAVは、例えるなら「宝石の原石」ですね。作り込めば作り込むほど素晴らしい性能を引き出せるという意味で。

こんな、こだわりを持ってソフトを作れるのは同人ならではだと思います、同人ソフトってどこかこだわりを持ってる方が私は好きだな……。



◯R-softの「和美とりっきぃとりっぷ」。異世界に迷いこんでしまうAVG

32ビットのマルチメディアパソコン

FM TOWNSシリーズ

32ビットでホビーマシン[illegible]とてもユニークなパソコン[illegible]野こ[illegible]できるTOWNSって、[illegible]る可[illegible]すごいパソコンなのかもしれないね。



写真は現時点で最新のモデル、FM-TOWNSモデル[illegible]F 標準価格[illegible]円 税別

FM TOWNSは1989年にハイパーメディアパソコンというキャッチで登場したパソコンです。パソコンレベルでは初めて32ビットCPU（インテル社の80386)を搭載し、16MHzという驚異的な処理速度を見せつけ、国内機初のCD-ROMドライブ内蔵というさまざまな話題をふりまきました。

表示能力ではグラフィック画面で最高32768色同時発色、1677万色中256色まで表示可能、さらに複数の画面モードを持ち、それらを自在に重ね合わせることができます。また、グラフィック画面に対する制約があるものの、16×16ドットのスプライト(最大32768色表示)を1024個まで制御できるという、現行機種では最強のスプライト機能も大きな魅力の1つです。

音楽機能は、FM音源6音(YM2612)にPCM音源8音(RF5C68)のほか、CDからのデジタル再生による豊かな音楽を奏でることができます。

ほかにもハイパーメディアパソコンと言われるだけあって、さまざまなメディアに活用できるという点も、FM TOWNSの特徴です。CAI(Computer Assisted Instruction の略)と呼ばれる学校教育システム用のインターフェースを装備したS1、S2、SF、SHなどが代表的な例でしょう。また現行の機種にいたるまでに、CD-ROMのアクセススピードの高速化をはかった1Fと2F、拡張スロットが従来のカードごとに専用に割りあてられていたものが汎用型になった10F、20F、40H、80Hのように細かな点でマイナーチェンジが施されていますが、それまでの機種に対しても有償または無償でのバージョンアップサービスが受けられるのも強みです。

CPU	80386 16MHz
ROM	辞書ROM 128Kバイト
RAM	ユーザーズメモリ2Mバイト (最大8Mバイトまで拡張可) スプライト用RAM128Kバイト
VRAM	グラフィック用VRAM512Kバイト
表示機能 (グラフィック)	1677万色中256色(1画面) 4096色中16色(2画面) 32768色表示(2画面) 640×480、640×400、 320×240ドット 360×240(オーバースキャン)
表示機能 (スプライト)	サイズ：16×16ドット/パターン 定義数：最大896パターン 発色数：32768色中16色 制限/1024スプライト/画面
サウンド機能	PCM音源8和音(ステレオ) FM音源6和音(ステレオ) CDデジタルオーディオ再生

やっぱりこのマシンが好き 〈TOWNS編〉

by・ぱいなっぷる まあまれいど みわすぐるさん

私がTOWNSを使うようになったきっかけはなんといっても、あの既存のコンピュータを超えたカタログを見たときからでした。最初は間違って、オーディオコンポのカタログを持ってきてしまったのかと思ったほどでした。さて、私はそれまでもプログラムを組んできたわけですが、ほとんど8ビットが主でしたから、8086系の"セグメント"の考え方が全くわかりませんでした。そこにいきなりセグメントだ〜／64KBごとにくぎるんじゃ〜と言われても凡人アマグラマの私にはわかるわけはありません。

そこで、わがTOWNS君ですが、彼は、なんと30万の価格で、80386という32ビットのCPUを積んでいるわけですが、他の386搭載パソコンと彼の違うところは購入した最初の環境から386がそのまま使えるのです。他の386をただの高速な8086としてしか使用していませんし、もし386として使おうとするとお金がかかりますし、ソフトとか作成することはほぼ無理です。それが、TOWNSでは無料でできてしまう／ こうなれば、データやプログラムなどを64KBごとに区切らなくて済むし、データのアクセスは32ビットで可能。おまけに、CD-ROM標準搭載でCDの音がソフトから簡単に演奏できるし、FM音源、PCM音源、さらに表示は32000色、4096中16色のそれぞれ2画面に、1677万色中256色640×480ドットと、他機種に比べて非常に細かく、(ほぼ全部の画面モードで)ドットの縦横比の1対1が実現という、MacかIBM PCかという環境です。それが、32ビットで動く／BASICが、Cが、アセンブラが、全て32ビットっ／ そして、VRAM構成がRGBのプレーン分けをしていないので、アニメーションが非常にやりやすい。BIOSを使うだけでも速度的には問題なく動くのですごく楽。

ここまで美味しいネタを並べられておいてプログラマが飛びつかないほうがおかしいぞ〜と、私は思うのでありました。



ぱいなっぷる まあまれいどの「トランプハウスの怪」。美少女神経衰弱だよ♡

ホビー向けの低価格パソコン

MSX

[illegible]ホビー向けパソコン[illegible]8ビット[illegible]MS[illegible]MSX[illegible]



写真は[illegible]のMSXの最高規格、ターボRマシン。パナソニックのFS-A1ST(標準価格:87,800円(税別))

いくつかの電気メーカーが集まってつくった統一規格がMSX です。マイクロソフトのMSに未知数のXをたして名付けられたMSXは、1982年に発売されました。当時の規格はメインRAM8KB、スプライトは単色、グラフィック表示が256×192ドット16色という現在では考えられないものでしたが、本来同じ規格のもとに作られた機械とはいえ、メーカーごとに個性のあふれるMSXが多数生まれました。そののち、グラフィック機能を大幅に強化、最高512×212ドット256色表示にメインRAMの容量が32KB、スプライトの最大水平表示数が4個から8個に増えたMSX2、2オペレータのFM音源(YM2413)と19268色自然画モードを追加されたMSX2+というように着実に機能もアップしてゆき、1990年にはMSXturboRが発売され、現在に至っています。turboRではCPUに従来のZ80と互換性のある16ビットのR800を採用、最大10倍の処理速度アップを実現。また、PCM音源が追加されて人間の声などを手軽にデータとして扱えるようになりました。しかし、MSX の本当の魅力は機能面の充実もさることながら、低価格で購入できる手軽さではないでしょうか。通常、定価で10万円を切る機械などそう見当たらない中で、A1STは8万円台で買えてしまいます。また、ROMカートリッジの交換でどんなゲームでもすぐ遊ぶことができる手軽さも人気の秘密かもしれませんね。turboRと専用のGUIも発売され、MSX人気はまだまだ当分、続きそうです。

CPU	R800 28.64MHz Z-80A 3.58MHz
RAM	ユーザーズメモリー256Kバイト スタティックRAM16Kバイト
VRAM	グラフィック用VRAM128Kバイト
表示機能(グラフィック)	521色中16色 256色表示 19268色(自然画表示モード) 521×212、256×192ドット
表示機能(テキスト)	32文字×24行、80文字×24行 40文字×24行(漢字)
表示機能(スプライト)	サイズ:16×16ドット/パターン 制限:32スプライト/画面 8スプライト/ライン
サウンド機能	FM音原6和音(モノラル) リズム音原5和音(モノラル) PSG音原3和音(モノラル) +ノイズ1音 PCM音原(8ビット)

やっぱりこのマシンが好き 〈MSX編〉

by・布留布留堂　薄荷飴(ミントキャンディー)さん

はずかしい話だが(思ってないけど枕として)私が(MSX2以下M2と略)を購入した動機は、当時出ていた某ゲームの巫女ちゃんの袴に目がくらんだためであった。ディスカウントショップで購入した現品限りのA1F。なぜだろう、友人や知人についても、動機にあまりかんばしいものを聞かない。「統一規格という夢を追っていたのでMSX1からのつきあいで買った」「PC-88の周辺機器を買いに出たら、たまたまM2の超特売にぶつかった」「パソコンを買うのは初めてで、ともかく買った」などなど。しかし、動機はかなりイージーであるにもかかわらず、その不思議な魅力にいつのまにかドップリという症例が多いのも事実なのだ。前述のお方たちが、じつは知り合いのM2サークルの代表者たちの過去であることを、暴露してもよいのなら。

M2が発売された当時、かなり割のよいハードであったことは賛同していただけるのではないか。そのままでアナログRGB16色、一部の機種においてはデジタイズやスーパーインポーズをやってのけた(この時期に放送局などに浸透していったM2は多い。今でもときどき、生き残っておるのを見つける♡)。そして、それは強力なBASICとともに、「ごっこ」を初心者にも可能にしたのだ(注:現在は、プロはM2の能力ギリギリまで使いきるケースが多く、ごっこも容易ではなくなってきている)。そののち、この楽しみにおぼれたユーザーが「次はまとまったものを!」と考えだすのも無理はない。

紙に近いイージーさ。無論、そのコンセプトで活動している他機種のサークルもあるだろう。しかし、ハードそのものを含めて手軽さを持つM2。M2には、即売会の前日に徹夜してデッチあげるコピー豆本のノリすら可能にする近さがある。それはパソコンゲーム黎明期の系統発生を今、畑ちがいのユーザーにも許すほどだ。そんなM2なら、もっともっとムチャをやって、これからも同人ソフト全体の裾野を広げてくれるにちがいない。



布留布留堂の[illegible]30。チャンチャンスを立てちゃおう

美少女アルバム第2弾は、ポニーテール

ポニーテールソフト 美少女アルバム

ポニーテールの
美少女を
ひ・と・り・じ・め♥

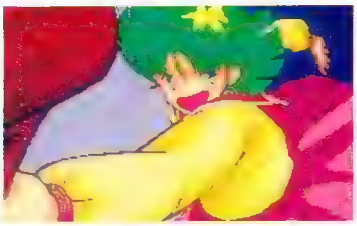
全国の『ポッキー』ファン、『雀ボーグすずめ』ファンのみなさん、おまたせ。いよいよ「ポニーテールソフト美少女アルバム」が登場するぞ。美紀ちゃん、早苗ちゃん、みゆきちゃん、それに雀ちゃんに久美子ちゃんにともこちゃん……と、ポニーテールの看板娘が勢ぞろい。ゲームの紹介はもちろんのこと、女のコたちの制服や水着、さらには彼女たちのプライベートな部分にまで深〜く潜入しちゃうから期待してもらいたい。また、付録として描きおろしのオリジナルポスターもついてくるから、いまから部屋の壁をあけておくように。これ1冊で、ポニーテールの女のコの秘密がぜ〜んぶわかるぞ♡

ポニーテール美少女アルバム♡おもな内容

- ■『ポッキー』『雀ボーグ』『ポッキー2』のゲーム紹介
- ■制服、水着から校則まで大紹介『ポッキー学園学校案内』
- ■麻雀サイボーグの謎にせまる『雀ボーグ仕様マニュアル』
- ■かわゆい女のコたちのプロフィール満載『美少女名鑑』
- ■ポニーテールソフトの本音に直撃『特別インタビュー』
- ■初公開のボツ絵をふくむ100枚の『原画』を一挙公開

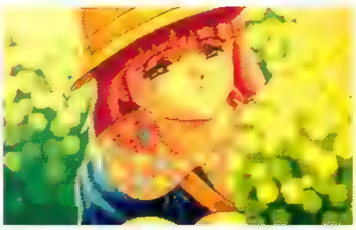
——などなど、このほかにも楽しい企画が盛りだくさん!!











5月24日発売予定

定価1,380円
(本体1,340円)

ソフトの秘密をぜんぶ教えます!!

このコが表紙だぞ!!



★オリジナルポスターつき!



トクマ・インターメディア・ムック

ポニーテールソフト 美少女アルバム

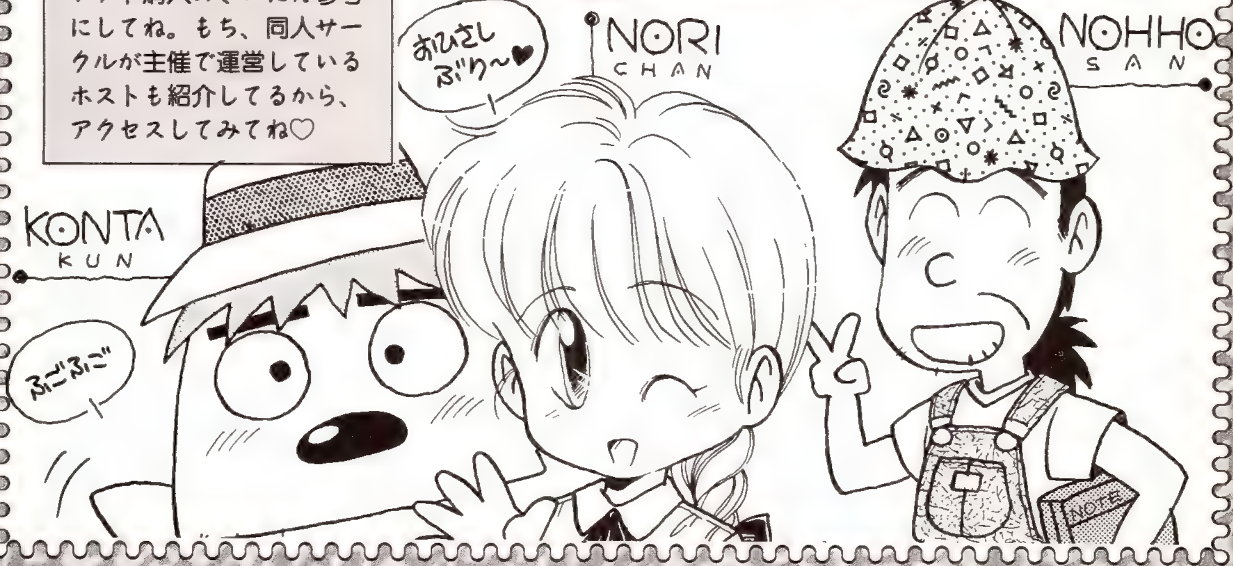
★B5判/カバー・帯つき

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03(3433)6231代
徳間書店

同人サークル主催の

パソコン通信にくびったけ♡

さてさて、今回のパソコン通信にくびったけ♡は、通信ソフトを扱っていきます。ソフト購入のさいには参考にしてね。もち、同人サークルが主催で運営しているホストも紹介してるから、アクセスしてみてね♡



通信ソフトの機能について

ノリちゃん：どうも、おひさしぶりです。みなさん、元気にパソコン通信してましたか？

コン太くん：フゴフゴ(もちろん！以下編集部訳！)

ノッホさん：ふむ。

ノリちゃん：さて、今回は通信ソフトについて取り上げていこうと思います。通信ソフトっていろいろな機能があると思うんだけど、どんなものがあるのですか？

ノッホさん：そうじゃの。まず大まかに分けてみると、

①環境設定機能：モデム、MNP、コマンド、電話線の種類などを設定する機能。

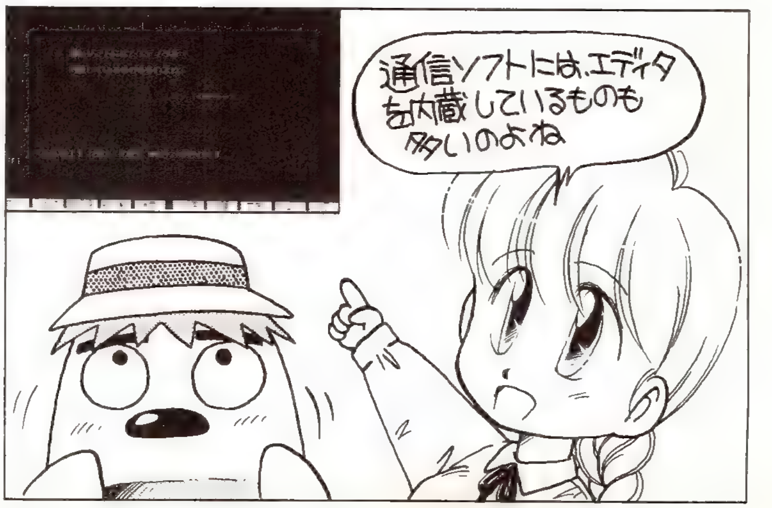
②通信条件設定機能：ホスト局の回線番号、通信速度、通信制御プロトコルなどを設定する機能。

③アップロード・ダウンロード機能：通信中にメッセージを書き込んだり、テキストエディタなどであらかじめ作成しておいた文章を転送すること(アップロード)や、メッセージを読んだり、ディスクなどに文章を保存する(ダウンロード)機能。

④ファイル転送プロトコル機能：プログラムなどのバイナリー形式の情報を送転送するときに必要な手順(プロトコル)を制御する機能。X-MODEM、Y-MODEMなど、さまざまな種類があるが、ホスト局と対応したプロトコルでなければならない。

⑤オートダイヤル機能：モデムに自動で電話をかけさせる機能。

⑥オートログイン機能：IDやパスワードを設定しておき、アクセスするときに入力する手間を省く機能。通信ソフトそれぞれに簡易言語(マクロ)を



持っている場合があり、その簡易言語で制御する。
⑦オートログイン学習機能：手動でログインをすると、その手順を学習し次回からオートログインできるようになっている機能。
⑧オートパイロット機能：ホスト局へアクセスしてからログオフするまでの手順をすべて設定し、全自動で実行する機能。
⑨バックスクロール機能：通信中にスクロールしてしまった文章を逆スクロールさせてもう一度表示する機能。
⑩エディタ：文章を作成、編集、保存、読みだしするなどワープロソフトの簡易版のようなもの。
⑪ファイル管理機能：ログファイルの整理などのファイル管理機能。
ざっとこのような機能があるのぉ。

コン太くん：初心者にはどんなソフトがいいのかな？

ノッホさん：まず、機能が多いソフトということはいうまでもないが、すべての操作がコマンドを入力するのではなく、メニューなどで選択する方式のものがいいのではないかな。

ノリちゃん：コマンド入力方式の通信ソフトってどんな利点があるの？

ノッホさん：細部にわたってユーザーの意図とおりに変更できることじゃな。

ノリちゃん：さて、これから通信ソフトの紹介をしていきます。

ノッホさん：通信ソフトの中には、かなり高価なものもあるので、購入する場合は厳選したほうがええぞ。

ノリちゃん：そろそろ紙面も残り少なくなってきたので一言ずつどうぞ！

ノッホさん：パソコン通信というのは、公共のものだってことをいつも意識して、書き込みなどをするさいには人が読むってことまで考えて書き込みして欲しいのぉ。どうも自分の家からアクセスをしているとそのあたりの意識が薄れがちになってしまっている人がいるからのぉ。

コン太くん：そんなときは、その人のためにも、ちょっとだけ勇気を出して、注意のメールなりを送ってあげるといいね。

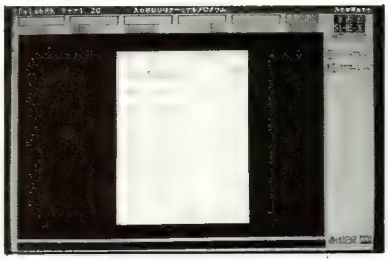
ノリちゃん：では、みなさん、パソコン通信を楽しんでね！



X68000

X-Talk 68K

ニューウェイブ　Tel:0897-35-2280
(税別)12,800円

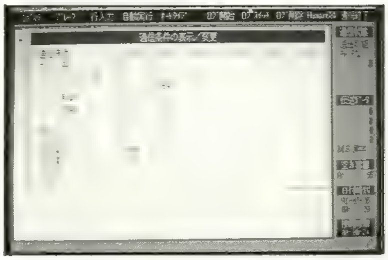

◘マウスを使ったポップアップメニューが操作性をアップ！

プルダウンメニュー方式によるマウス操作の通信ソフト。通信中に過去のログをマルチウィンドウによって表示することが可能。通信プロトコルはX-MODEMをサポートしている。コマンド入力方式や、多機能なマクロ言語など、中級者から上級者向けの通信ソフトだ。パッとした機能はないが、使いがってのよいソフトだ。

X68000

Communication PRO 68K Ver.2.0

シャープ　Tel:03-3260-8372
(税別)19,800円

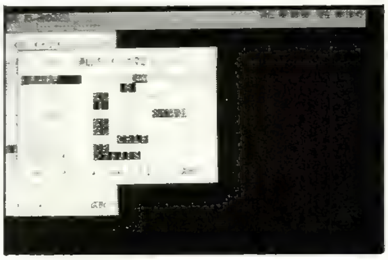

◘全体の画面構成もスッキリとしていて落ち着いた雰囲気

X68000の発売元であるシャープ純正の通信ソフトだ。将来の高速通信時代に対応するべく19200bpsの通信速度に対応しているほか、通信プロトコルもX-MODEM、Y-MODEMのほかに、Transitもサポートしている。コマンド選択式で操作性もよく、テキストエディタを内蔵しているなど、初心者から上級者まで使える。

X68000

た〜みのる2

SPS　Tel:0245-45-5777
(税別)17,800円

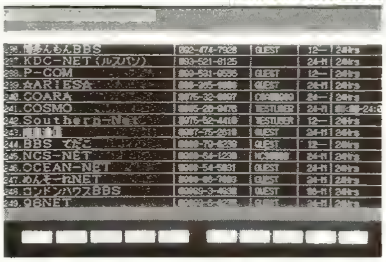

◘パラメータは総て選択するだけのラクラク設定

シャープのパソコンと切っては切れない関係にあるSPSの通信ソフト。画面もシンプルで見やすい構成になっている。マクロ機能を比較的簡単に使うことができるのがポイント。通信プロトコルは、X-MODEMオンリーだが、SPSネットでY-MODEM、M-LINKなどに対応するPDSが登録されているので、それを利用すればカバーできる。

PC-9801

ACCESS MATE 3

ソフトプロ　Tel:06-363-1221
(税別)19,800円



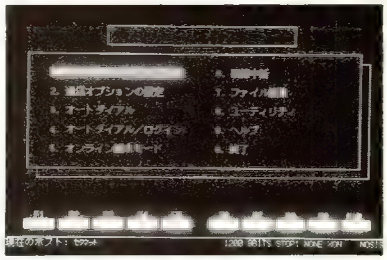
○草の根ネットの回線番号もあらかじめ登録してある

大手商業ネットから、草の根ネットまで250件のホスト局の回線番号があらかじめ登録(最大960局まで登録可)。通信速度は19200bps、通信プロトコルはX-MODEM、Y-MODEMに対応。オートログイン学習機能や、ファンクションキーによるコマンド選択方式など機能は充実しており、操作性もよいソフトだ。1600人分のID管理機能もある。

PC-9801

アシストコール

アシスト　Tel:044-951-5632
(税別)9,700円



○メインメニューからすべての操作をコントロールする

ビジネスソフトなどでも低価格で使えるソフトとして有名なアシストシリーズの通信ソフト。システムの構成がシンプルなので、パソコン通信の入門に適しているだろう。テキストエディタの他に簡単なファイル編集ユーティリティが内蔵されている。通信プロトコルはX-MODEMをサポート。日本語FEPはEGBridgeを搭載。

PC-9801

ESterm2+

アスキー　Tel:03-3486-8080
(税別)24,000円



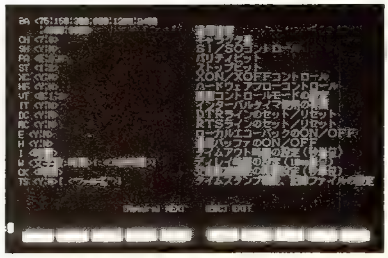
○使いがってのよいエディタを内蔵しているのだ

パソコン通信に力を入れているアスキーの通信ソフトだけあって機能は充実している。通信プロトコルはTransIt2、X-MODEM、Y-MODEM、Z-MODEM、BPLUSをサポート。通信速度も最高38400bpsまで対応。オートログイン学習機能やメニュー選択方式など、初心者から上級者まで納得できる通信ソフトだ。

PC-9801

CTERM2

アスキー　Tel:03-3486-8080
(税別)18,000円



○とにかくユーザーが好きなようにカスタマイズできるぞ

使うことができる漢字コードがシフトJIS、新JIS、IBJIS、NEC、ACOS、EUC、DECに対応していたり、モデムの制御を細かく設定できるなど、上級者向けの通信ソフトだ。もちろん、コマンド入力方式で、強力なマクロ言語によって完全自動運転も可能だ。そのほかに通信中に実行できる便利なユーティリティが8種類付属されている。

PC-9801

STERM Ver.2.0

シーガル　Tel:0426-25-9960
(税別)19,800円



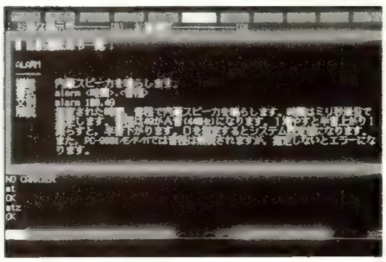
○各機能は、メニューを選ぶだけのラクラク操作!

操作方法だけでなく、ファイル転送などもメニュー選択式で初心者から安心して使える通信ソフトだ。おもしろい機能としては、名前転送といって、人の名前でIDの管理をして電子メールなどを送信する場合に、名前を入力することによってIDを自動送信する機能がある。ファイル転送プロトコルは、X-MODEMをサポート。強力なマクロ機能もある。

PC-9801

COM-NET

サムシンググッド　Tel:03-3232-0801
(税別)28,000円



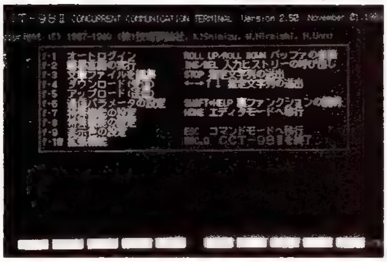
○マクロ機能を使いこなせば、機能アップ間違いなし!

ファンクションキーを使ったプルダウンメニューのおかげでかなり操作性のいい通信ソフトに仕上がっている。通信速度は38400bpsまで対応、通信プロトコルはX-MODEM、Y-MODEM、TransIt2をサポートしている。通話料金の表示をはじめとする数多くの機能や、ユーザーカスタマイズが可能なフレキシブルな構造の通信ソフト。

PC-9801

CCT-98Ⅱ Version 2.50

技術評論社　Tel:03-3225-3281
(税別)15,000円



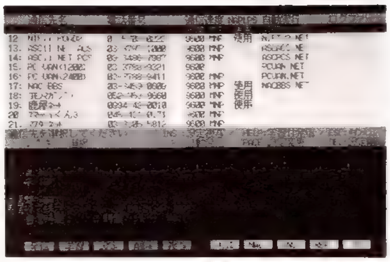
○シンプルな画面構成でスッキリと見やすいのが◎

ファイルをダウン・アップロードしている間(X-MODEM使用時でも可)に文章を編集することが可能な疑似マルチタスク機能だけでなく、高機能なエディタやマクロを搭載し、総合的なバランスのとれた通信ソフト。通常のパソコン通信のほかに各種商業データベースにアクセス可能だ。MNPやATコマンドの拡張コマンドにも対応している。

PC-9801

通信快速

知識計画　Tel:03-3219-5181
(税別)28,000円



○アクセスしたいホスト局をカーソルで選ぶだけ！

NAPLPS画像をオンライン表示することができるデコーダを搭載した画像通信対応ソフトだ。通常の通信ソフトとしての機能は、メインメニューからコマンドを選択する方式でワープロ感覚で使うことができる。通信速度は最高38400bpsに対応。オートログイン学習機能、通信中操作学習機能もあるなど、多機能な通信ソフトだ。

PC-9801

つうしん坊

日本システム開発　Tel:03-3367-3761
(税別)9,800円



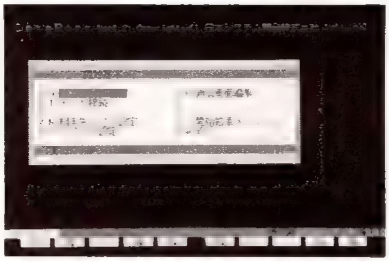
○電話をかけているグラフィックが出る、ユニークなソフト

最近の多機能、高性能な通信ソフトが多い中で、コストパフォーマンスを優先した通信ソフトだ。オートダイヤル、オートログイン、スクロールバッファなどの基本的な機能はそろっている。ファイル転送プロトコルはX-MODEMをサポート。オートダイヤルを実行すると、電話をかけているビジュアルが表示されるなど、一風変った通信ソフトだ。

PC-9801

Data Port Ver.1.2

日本システム開発　Tel:03-3367-3761
(税別)24,800円



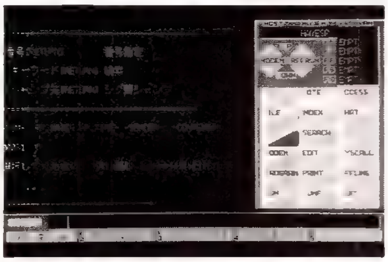
○ポップアップメニュー方式で使いがってがいいぞ

メニューが階層構造になっているポップアップメニューを採用したり、どこでも表示されるヘルプメッセージ、よく使うキーを自由に設定したり、内蔵エディタのほかに日ごろ使い慣れたエディタを組み込むことができたりと、なにかと使いやすい環境にカスタマイズできるソフトだ。ファイル転送プロトコルもX-MODEM、Y-MODEMをサポート。

PC-9801

PARTY Ver.3.0

デジタル・ファーム　Tel:011-807-6622
(税別)24,800円



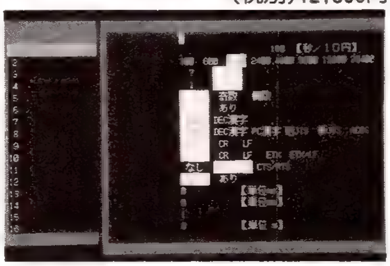
○右側のパネルからコマンドを選択するのだ

まるでグラフィックツールのようなキレイな画面構成で、通信ソフトのイメージから少し離れている『PARTY』だ。すべての操作は画面右側のパネルから選ぶようになっていて、操作もかなりラクだ。通信プロトコルはX-MODEMをサポートしている。81種類のコマンドを持っているマクロはなかなか強力だ。

PC-9801

BIG-Term

ナツメ出版企画　Tel:03-3292-2336
(税別)12,800円



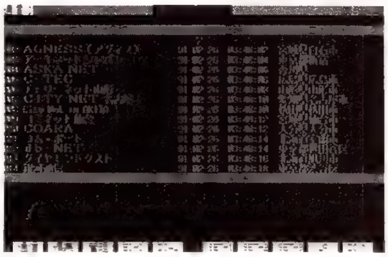
○オリジナルのウィンドウシステムで操作性は◎

ホストプログラム『BIG-Model』を制作したナツメ出版企画の通信ソフト。アップ・ダウンロード中に内蔵エディタを使用してテキストの編集をすることができる。独自のウィンドウシステムで作業効率もアップ。ファイル転送プロトコルはX-MODEM、Y-MODEM、BPLUS、Quick-VANに対応。

PC-9801

BEE TERM Ver.1.0A

ハドソン　Tel:03-3235-2510
(税別)18,000円



○画面構成もスッキリしていてなじみやすいのがポイント

通信条件やログイン・ログアウト、通信内容の編集、IDやパスワード、モデムに対して行なう命令などを自動化、または選択方式にしてしまう学習機能を持っている。操作はファンクションキーによるメニュー方式で、オンラインヘルプ機能もある。最大通信速度は38400bps。ファイル転送プロトコルはX-MODEM、Y-MODEMに対応している。

PC-9801

Picoterm

イシガキ　エム・イー・エス　Tel:03-3633-1761
(税別)22,000円



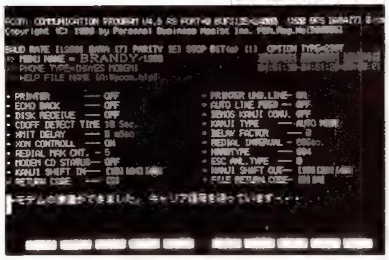
○操作性のよさは、画面を見ただけでも分かってしまう!?

まるでエディタのような画面で文章が見やすい通信ソフトだ。超高速バックスクロールや、X-MODEM、Y-MODEM、TransIt2などのファイル転送プロトコル。そしてマクロ言語などひととおりの機能がそろっている。もちろん、使いがってもよい。それでいてユーザーエリアは64Kバイト以内という小メモリなのは驚きである。

PC-9801

PCOMαI

パーソナル・ビジネス・アシスト　Tel:03-3442-7070
(税別)55,000円



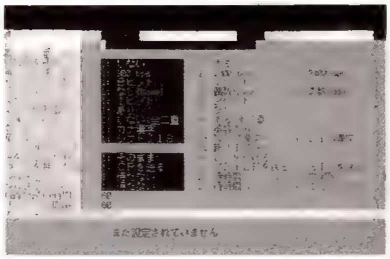
○こと細かい設定ができ、データベースへのアクセスが可能

この通信ソフトはホビーユーザー向けというよりはビジネスユーザー向けの通信ソフトで、商用のデータベースへのアクセス用として使うときに威力を発揮する通信ソフトだ。もちろん一般のホスト局もアクセスでき、オートダイヤル、オートログインなどの機能もそろっている。エディタなどはオプションで追加することができる。

PC-9801

まいと～くVer.1.2

インターソフト　Tel:03-3293-3338
(税別)28,000円



○通信パラメータの設定もかなりラクにできる

カーソル移動、番号入力、ファンクションキーの3つの方法で選択できるポップアップメニューで操作性がかなりよいソフトだ。全体的なバランスがとれており、使いがってがよいところがポイント。ホスト局を最大324局登録でき、初めから200局登録されている。内容の濃いマニュアルも親切でよい。

PC-9801

Let's talk　かたろう

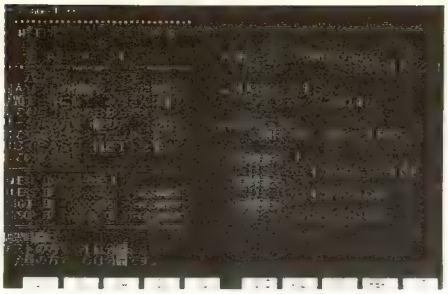
ジャストシステム　Tel:0886-55-1121
(税別)38,000円



○ジャストウィンドウも対応しているのがポイント

『一太郎』でおなじみジャストシステムの通信ソフトだ。内蔵のテキストエディタは『一太郎』ゆずりでなかなか高性能。ジャストウィンドウにも対応しており、操作性も悪くないので初心者でも使いやすい通信ソフトだ。丁寧な作りのマニュアルも好感がもてる。『花子』や『一太郎』のデータを送・受信することができるデータ互換もある。





パソケットが運営しているネットだよ！

PASO-NET

回線番号：03-3843-1211
03-3843-5469
03-3843-5907
回線数：３回線
運営時間：24時間

●サービス内容

BBS | メール | チャット | 電報 | PDS | データベース | GAME | ヘルプ

●プロトコル

MNP クラス5 | X MODEM

ＢＢＳマップ

```
MENU-|- [B] 掲示板 -|- [ 1] ｻｰｸﾙｻﾝﾍ          ;B1
        |               |- [ 2] ｲﾂﾊﾞﾝﾉｶﾀﾍ        ;B2
        |               |- [ 3] ﾊﾞｸﾞｼﾞｮｳﾎｳ       ;B3
        |               |- [ 4] ﾏﾙﾋ ｼﾞｮｳﾎｳ       ;B4
        |               |- [ 5] ｼｽｵﾍﾟｶﾗ          ;B5    |-[N] ﾆｯﾃｲ      ;N
        |               |- [ 6] FREE BOAD        ;B6    |-[K] ｶｲｼﾞｮｳ    ;K
        |               |- [ 7] ｱ ｿｹｯﾄｼﾞｮｳﾎｳ     ;B7 ___|-[U] ｳﾗﾊﾞﾅｼ    ;U
        |               |- [ 8] ｻｰｸﾙｻﾝﾉｵﾍﾔ       ;B8 ------[M] M.O.P.    ;M
        |               |- [ 9] ｼﾞｮｼｮｳｶｲﾎﾞｰﾄﾞ    ;B9    |-[E] ﾊﾞﾘｸﾃﾞｨ   ;E
        |               |- [10] ｻｰｸﾙｺｳｺｸﾊﾞﾝ      ;B10   |-[B] ﾊﾞｲｸ      ;B
        |               |- [11] ﾃｸﾉﾎﾟﾘｽﾉﾎﾞｰﾄﾞ    ;B11   |-[G] ｹﾞｰﾑ      ;G
        |               |- [12] ｻｰｸﾙｷｭｳｼﾞﾝﾋｮｳ    ;B12   |-[A] MUSIC     ;A -|
        |                                          _____|-[H] HARD      ;H  |
        |              |-[N] ﾉﾍﾞﾙｽﾞ ;N ------------------[Y] ﾖｲｼｮﾓｰﾄﾞ  ;Y  |
        |              |-[S] SOFT   ;S                  |-[O] ｵﾘｼﾞﾅﾙ    ;O  |
        |              |-[Z] ﾋﾞｼﾞﾈｽ ;Z                  |-[T] ﾄﾞｳｼﾞﾝｼ   ;T  |
        |              |-[V] ｱﾆﾒ    ;V                                      |
        |              |-[T] TTRPG  ;T                                      |
        |   |-------------------------------------------------------------- |
        |   |                                           |-[S] PDS ｻﾛﾝ   ;S
        |   |-----------|- [S] MUSICﾎﾞｰﾄﾞ   ;S          |-[1] PDS XEOR  ;1
        |               |- [R] MUSIC P.D.S. ;R          |-[2] P.D.S.88  ;2
        |                                               |-[3] P.D.S.98  ;3
        |                                               |-[4] P.D.S.68  ;4
        |- [P] プログラムコーナー         ;P1 ______|-[5] P.D.S.etc;5
        |- [D] ＣＧプロムナード           ;D1 --------[H] ﾄﾞﾘｰﾑ ﾙｰﾑ;H
        |- [Q] 質問コーナー               ;Q1       |-[C] C.G.ﾄｳｺｳ  ;C
                                                    |-[P] C.G.ﾃｲｷｮｳ ;P
                                                    |-[T] CGｶﾝｿｳﾊﾞｺ ;T
```



ネットの特徴

同人ソフト界の総本山であるパソケットが主催をしているネットだ。会員は、さすがに同人ソフトサークルの方々が多く、同人ソフトをさまざまな角度から取り上げ盛り上がっている。パソケットからは、即売会の日程や、会場の案内の情報を提供しており、最新の情報が手に入る。同人ソフトに詳しくなりたい方は、是非ともＩＤの取得をどうぞ！

ネットのプロフィール

運営者(事務局)：パソケット事務局
住所：〒111東京都台東区寿1-6-7-602
連絡先電話番号：03-3842-6499
会員制度：無料会員制
入会制限：なし
入会金：なし
会費：なし
入会方法：ゲストIDでアクセスした後、参加アンケートにお答えください。一週間程度でIDが登録されます。再びゲストIDでアクセスした後、会員一覧で自分の名前を確認してください

通信制御手順

漢字・文字コード：シフトJIS
通信速度：300/1200/2400bps
通信オプション：MNPクラス５
通信方式：全二重
パリティーチェック：なし
データビット長：８ビット
ストップビット長：１ビット
フロー制御：X-ON
シフト制御：S OFF
ファイル転送プロトコル：X-MODEM
ゲスト利用：あり
ゲストID：PS GUEST
ゲストパスワード：なし
ゲストの制限：読み出しのみ

シスオペからのメッセージ

おかげさまで会員数も800人を越え、あやしげな会話が日夜回線中をかけめぐっています。開催日程や裏話をはじめとするパソケットのボードでは、パソケ参加サークルのリストを開催に先駆けて紹介、好評をはくしています。サークルのみなさんが経営しているボードの数々では、バグから新作、大笑いな冗談まで、とっても充実してますよ。また、テクノポリスのボードもあり、同人ソフトの話題に関しては、どこにも負けないと自負してます。初心者の方が多いのも特徴ですが、サークルのみなさんをはじめ、シグオペは大ベテランぞろいなので、わからないことは、質問コーナーでどんどん聞くことができます。東京は遠いとお嘆きのあなたのために、91年後半を目指して関西パソネット開設の計画も着々と進行中！　みなさんの参加を、心からお待ちしております。みんなで同人ソフトの輪をバリバリ広げていきましょう！



幅広いジャンルを扱っているネットです！

Mog-Net

回線番号:03-3777-6219
回線数:1回線
運営時間:24時間

●サービス内容

BBS　メール　チャット　PDS　電報　ヘルプ

●プロトコル

MNP クラス7　LAP-M　X MODEM

BBSマップ

Command	状態	更新日	書込数	Point	掲示板名
(#MAIN /#00)	R/W	91/03/18	3211	3211	MOG－NET みんなの広場
(#SYS /#01)	R/-	91/03/15	31	31	システムインフォメーション
(#FREE /#02)	R/W	91/03/18	2284	2284	何でも書いてチョ！
(#PROF /#03)	R/W	91/03/18	265	265	みんなの自己紹介
(#HARD /#04)	R/W	91/03/18	600	600	ハードウェアのお話
(#SOFT /#05)	R/W	91/03/18	335	335	ソフトウェアのお話
(#GAME /#06)	R/W	91/03/18	1681	1681	ゲームのお話
(#WORLD/#07)	R/W	91/03/17	158	158	世間一般の話題
(#ANIME/#08)	R/W	91/03/18	1630	1630	マンガ・アニメ他の話題
(#MUS /#09)	R/W	91/03/18	154	154	芸能・音楽情報
(#TEST /#10)	R/W	91/03/18	1886	1886	テスト（私の独り言）
(#TERM /#11)	R/W	91/03/18	185	185	通信関係の質問・解答
(#BBS /#12)	R/W	91/03/13	63	63	他のＢＢＳ情報
(#BOOKS/#13)	R/W	91/03/16	200	200	わたしの本棚
(#MOTOR/#14)	R/W	91/03/18	218	218	モーターな奴ら（風になるのぢゃ）
(#OFF /#15)	R/W	91/03/18	1106	1106	オフ会しましょ！
(#MAK /#16)	R/W	91/03/17	734	734	幕張対策会議室
(#MAP /#18)	SIG	91/03/18	493	493	幕張対策会議室 分室
(#COMI /#19)	R/W	91/02/15	36	36	幕張ソフトご意見番
(#COMIP/#20)	R/-	91/02/07	3	3	幕張ソフトサポートボード
(#ORG /#28)	R/W	91/03/11	337	337	同人ソフト（誌）作りま専科？
(#ORGP /#29)	R/W	91/03/09	29	29	もぐねっとオリジナルプログラム
(#RESS /#30)	R/W	91/03/18	1337	1337	ＰＤＳのレスポンス
(#X68K /#31)	R/W	91/03/15	209	209	PDS:Ｘ６８０００シリーズ
(#PC /#32)	R/W	91/03/16	44	44	PDS:ＰＣシリーズ
(#OTHER/#33)	R/W	91/03/17	7	7	PDS:その他の機種
(#MSDOS/#35)	R/W	90/08/09	17	17	PDS:ＭＳ－ＤＯＳ
(#GRAP /#36)	R/W	91/03/17	306	306	PDS:お絵描きこ～な～(ｸﾞﾗﾌｨｯｸ関連
(#MUSP /#37)	R/W	91/03/16	90	90	PDS:ちゅ～くぼっくす(ﾐｭｰｼﾞｯｸ関連



ネットの特徴

このネットは、「同人サークルが主催で運営しているネット」というよりは、「ネットの仲間が集まって同人ソフトを作っていくきっかけとなったネット」いうのが正しい。とにかくさまざまな分野の話題がひしめき合っていて、バランスの取れたネットだ。当然、同人ソフトのボードもサポートしているぞ。コンピュータ関係の業界人もよくアクセスしているのもポイント。

ネットのプロフィール

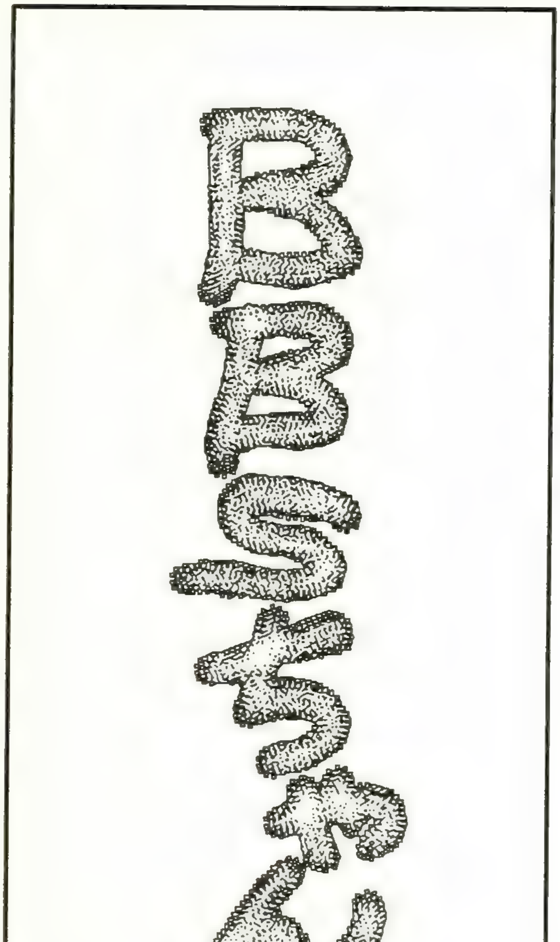
運営者(事務局)：大泉通昭
住所：〒143　東京都大田区
連絡先電話番号：なし
会員制度：無料会員制
入会制限：良識ある活動をして頂けるならどなたでも
入会金：なし、
会費：なし
入会方法：オンラインサインアップ

通信制御手順

漢字・文字コード：シフトJIS
通信速度：300/1200/2400bps
通信オプション：MNPクラス７/LAP-M
通信方式：全二重
パリティーチェック：なし
データビット長：８ビット
ストップビット長：１ビット
フロー制御：X-ON
シフト制御：S-OFF
ファイル転送プロトコル：X-MODEM
ゲスト利用：あり
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
ゲストの制限：ほとんどのボードが利用できませんが、利用できるボートを見ていただければ、どういう活動をしているかおおかたの予想はできると思います

シスオペからのメッセージ

何となく思いつき&趣味(パソ通)が高じてネットを開局してから１年が過ぎました。いつのまにか、「会員数300名を越える」ほどに成長していました。いつのまにか、時間帯によっては「回線が追い付かない」ほど繁盛していました。いつのまにか、ネットワーク上で「会員さんたちと同人ソフトを作って」しまいました。ソフトハウス関係者、雑誌編集関係者、漫画家などいろいろ棲息しているそうです。MOGはとっても不思議なネットです。漫画、アニメ、ゲームの話題が主に盛況ですがプログラム関係の話題も多いです。中東問題その他世界情勢の話題も真剣な書き込みが沢山あります。話題に事欠きません。ボード書き込みの内容は非常に濃いと思います。なのに不思議と「気楽なネット」として評判らしいです(笑)。MOGは「BBS&会員相互のコミュニケーション」がメインのネットです。



●製作総指揮・キャラクタデザイン・題字●
いがらし みきお
●作画●
クマガイコウキ、天晴まぷろ

●BBSとはなんだ

Blettin Borard System:電子掲示板システム。普通はパソコン通信におけるホスト局を総称してBBSと呼んでいる。



●パスワードとはなんだ

Password：本人であることを立証するための暗号。BBSへアクセスするときは、IDとパスワードを入力しなければならない。



●ハンドル名とはなんだ

Handle：自分のニックネーム。IDは、英字＋数字の組合せであることが多いため、ハンドルによって識別を容易にする。



●電子メールとはなんだ

Electronic Mail：特定のユーザーに対してメッセージが送れる機能。ユーザー相互の個人的交信に用いられる。



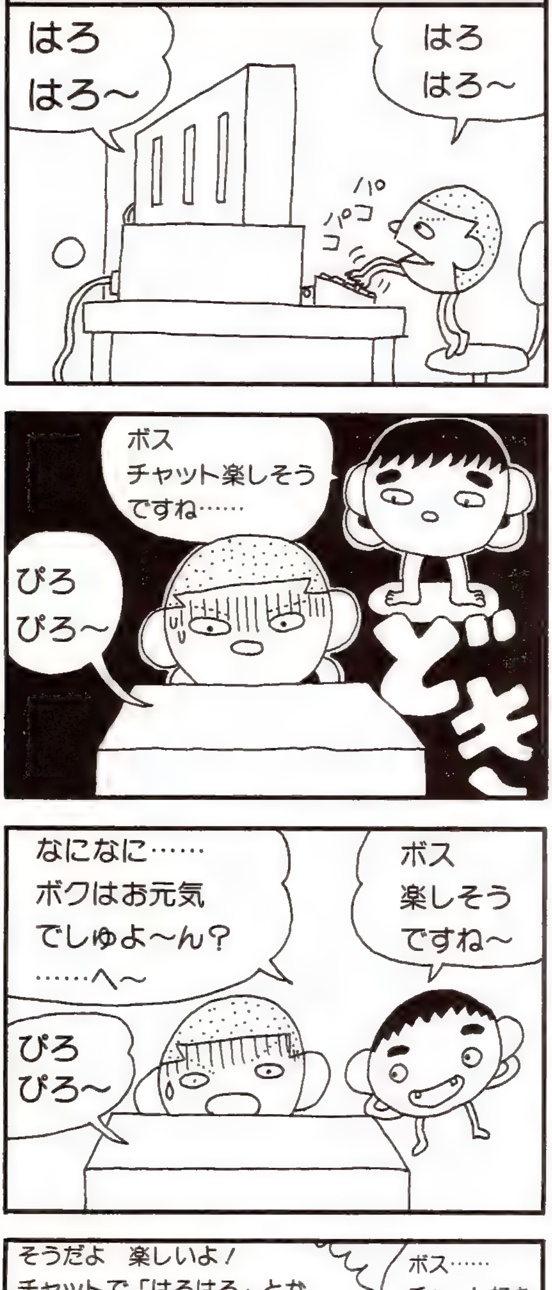
●ダウンロードとはなんだ

Down Load：BBS上のメッセージを自分のパソコンのフロッピーやハードディスクに記録すること。



●チャットとはなんだ

Chat：同時にアクセスしているパソコン通信のユーザー同士が会話できる機能。会話はキーボードから入力された文字によって行う。



●シグとはなんだ

SIG：BBS上に設けられたテーマ別の電子掲示板。情報や意見の交換を行う。



●プロトコルとはなんだ

Protocol：コンピュータ間で通信を行う場合の取り決め。プロトコルが一致していないと通信ができない。



●IDとはなんだ

ID：利用者を識別するための記号(数字)。BBSへアクセスするためには、そのBBSからIDを発行してもらわなければならない。



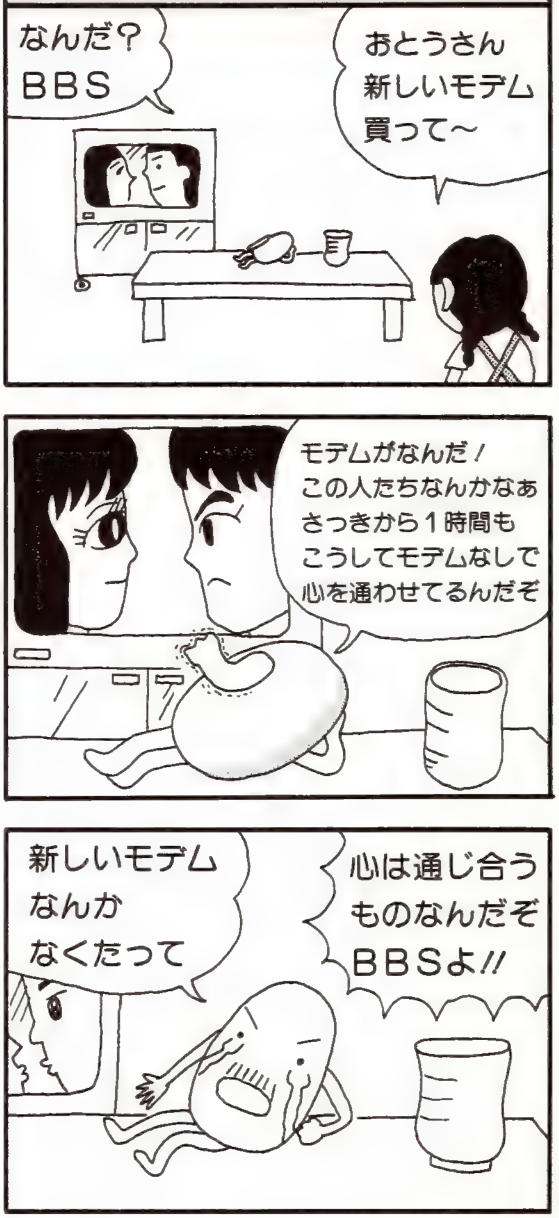
●PDSとはなんだ

Public Domain Software：誰もが自由に無償で使用できるその中には有料のものもある。ソフトウェアのこと。BBS上で配布されている。



●モデムとはなんだ

Modem：パソコン通信を行う際、必要になる機器。モデムによってパソコンを電話回線に接続する。





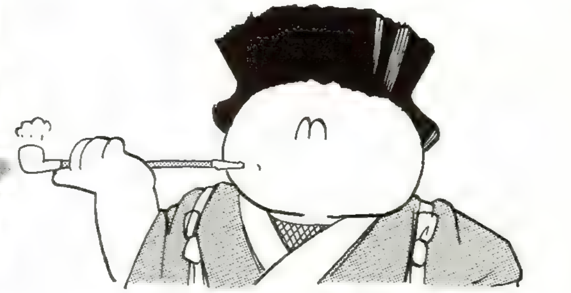
サクサク作ろう 同人ミュージック!

第2回♪X68000で音を鳴らそう!

ハーイ、数か月ぶりの登場! 今回は、なんとX68000で音楽を鳴らす方法です。他の機種の人も、いろいろ参考になる部分があるので読んでみてね。なお、ここで紹介したプログラム(投稿プログラム以外)は、同人ソフトに自由に組み込んでOKよ。

イラスト/Y人

さあ、前回から始まった同人ミュージックのコーナー、今回もパソコンで演奏させる音楽についていろいろ取り上げていきましょう。今回は、X68000で演奏させるうえでの基本と、前回紹介したPC-88SR用の音楽ドライバー『SPLIT』を使いこなすための講座や、読者の音楽プログラムなど、内容盛りだくさんでお送りしますね。



まずは基礎から

X68000には、すべてのシリーズに同じ音源が搭載されていて、他の機種と比べてみても、かなりいい音を出すことができるようになっています。PC-88や、PC-98のサウンドボードなどと同じFM音源なのですが、ちょっと高級になっているので、同時に出せる音の数も音色のバリエーションも広がっています。また、ADPCMという方法で音を出して音楽演奏に使うこともありますが、それは今回は置いておいて、X-BASICを使ってFM音源の音楽を演奏させるやり方について話していくことにしますね。

X-BASICには標準で音楽を演奏させる命令がついていて、結構複雑な曲も演奏させることができるだけでなく、それをゲーム中などで、プログラムを動かしながら演奏させることなども考えられています。ですから、自分たちでゲームを作るときには、かなり手軽で便利です。

ということで、まず基本的なところからX-BASICでの音楽演奏についてお話ししていきましょう。

前回の『SPLIT』での講座で話したのと同じで、ドレミファソラシおよび休符の8つの音はcdefgabrの8つの記号で表します(rは休符)。何分音符かを表すには、記号の後に数字を置きます。たとえば、c8は8分音符のド、a1は全音符のラになります。

また、d+8やe-4など+か-を音符の後に付けると、+なら半音上がり、-なら半音下がります。さらに、f4.や、g+2.のように、何分音符かの指定の後に、「.」を付けると付点音符(長さが1.5倍)になります。g+2.なら、ソ#(シャープ)の付点2分音符になります。このMML(Music Macro Language――パソコン用の音楽言語)さえわかってしまえば、楽譜の記述ができるようになりますね。

音を鳴らすまで

例1：

```
100m_init():str mu〔255〕
```

まずプログラム上で、音楽を演奏させるためには、ちょっと面倒な前置きが必要になってしまいます。例1がその前置きの部分。100m_init()は、音楽関係の初期化を行う命令です。とりあえず、音楽演奏をさせるときには最初に入れておくといい、おまじないのような物。次の、str mu〔255〕は演奏データを指定するときに使う文字列変数の宣言です。これも、muという文字列変数を使うためのおまじないだって覚えておくといいんじゃないかな。別にmuっていう名前である必要はないけど。

例2：(例1に続けて入力する)

```
110 m_alloc(1, 1000):m_assign(1, 1)
120 mu="t120@1v14o4 c8d8e8f8c2":m_trk(1, mu)
130 m_play()
```

次にちょっと、音を出してみましょう。ちょっと出すだけでも、例2のようにたくさんリストが必要になってしまいます。110行のm_allocやm_assignも設定のための命令で、最初のm_allocは、トラック1に1000バイトのデータ領域を確保するという意味の命令になってます。X-BASICでは必ず、1～80までのトラックと呼ばれる入れ物に、楽譜のデータをためておいて、そのトラックをFM音源の1～8までのチャンネルに割りふって演奏させるようになっています。そのため、ちょっと面倒だけど、最初にこのような設定が必要になってくるのです。次のm_assignがトラックをチャンネルに割りふるための命令です。ここでは、トラック1はチャンネル1が演奏するように指定しています。つまり、音楽データをためておく番号1の器(トラック)は、音を出すときはチャンネル1に出しなさいという指定をしたことになります。チャンネル1～8までは、同時に演奏されて音が出るので、和音を出したいときなどは別々のトラックに演奏データを入れて、複数のチャンネルから音を出すように指定します。

次の120行が、実際に演奏データを指定しているところです。mu=の後の""の中の文字列がそれです。この文字列はMMLと呼ばれ、パソコンで音楽を演奏させる場合には、ポピュラーな音楽記述言語です。楽譜を文字で表わしたものですが、機種ごとに少し違うので、X-BASICではそれに対応した書き方を覚えなければなりません。この例に書かれた内容だと、テンポ120の音色は番号1(ピアノ)で、ボリュームは14、オクターブは4、ド・レ・ミ・ファを8分音符で、次にドを2分音符で演奏しなさい、という意味になります。この解説についてはまた後でやるとして、こういった演奏データをm_trkでトラックに記憶させます。m_trk(1, mu)だと、トラック1にさっきmu=で書いたMMLを記憶させることになります。

最後に演奏させるときですが、130行のm_play()がそのための命令です。すべてのトラックを演奏させます。

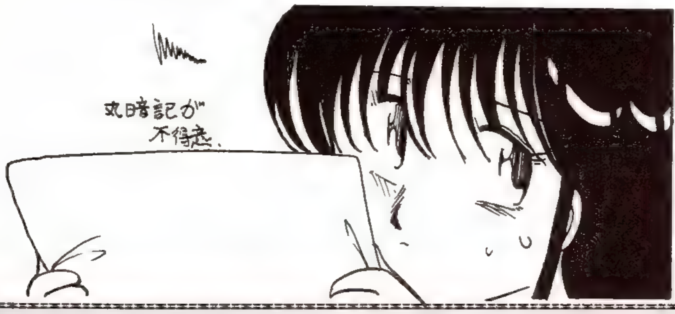
この一連の行程でやっと音楽が演奏されます。

和音を奏でよう

例3：(例1，2に続けて入力する)

```
115 m_alloc(2, 1000):m_assign(2, 2)
125 mu="t120@1v14o4 e8f8g8a8 o3 g2":m_trk(2, mu)
```

例3では、トラック2を新しく作って演奏データを入れて、トラック1と同時に演奏させて和音を奏でるようにさせています。これだと、ドとミの和音、レとファの和音、ミとソの和音、



「コンピュータミュージック入門」プ・レ・ゼ・ン・ト!!



○これが「コンピュータミュージック入門～パソコンで手軽に楽しむMIDIシステム」

テクポリソフトで『リガルード』や『おとめ♥ぱーてぃ』などの曲を作曲した、藤井良彦さんが書いた「コンピュータミュージック入門」の本を、藤井さんのご好意により先着5名の方にプレゼント。プレイするのに必要な音楽のノウハウを高度なテクニックまで含めバッチリ解説してあるぞ。ほしい人はハガキに、郵便番号・住所・氏名・この同人大全集に関するご意見を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIMテクノポリス編集部同人増刊音楽講座プレゼント係まで（発表は同人大全集VOL.8で行います）。なお、この本は全207ページ、海文堂出版より定価1700円で発売中。

ファとラの和音をそれぞれ８分音符で出して、最後にドと１オクターブ下のソの和音を２分音符で出します。

このように、２声の和音だと２トラック、３声だと３トラック、最大の８声和音だと８トラック分のデータが必要です。また、長い曲を演奏させるためには、それだけ大きな容量を確保したトラックが必要ですから、ｍ＿ａｌｌｏｃ命令のメモリの量もそれに応じて変えていかなくてはなりません。

こんな技もある!?

例４：(例１，２，３に続けて入力する)

１２７　ｍｕ＝″Ｌ１６　ｃｃ　ｃ２″：ｍ＿ｔｒｋ(１, ｍｕ)

例４は、トラック１の続きをさらに指定するものです。１行にあまりMMLを書きすぎると見にくくなりプログラムも汚くなるので、長い曲などは、何行かに分けながら書いていくといいですよ。

もう１つ覚えておくと便利なのは、何分音符かの指定を省略した場合、自動的にLという命令で指定された長さになります。

たとえば例４のMMLを見てみると、最初に**Ｌ１６**として省略したときの長さは１６分音符と指定していますから、その後の**ｃｃ**は**ｃ１６ｃ１６**の長さになるわけです。

これを覚えておくと同じ長さの音符が連続していても、楽に書くことができます。

X－BASIC音符以外のMMLコマンド一覧

On(n＝0－8)	オクターブを指定した高さにする。
<,>	オクターブを1つ上げる、下げる。
Tn(n＝32－200)	テンポを指定した早さにする(1分間に4分音符n回)。
Ln(n＝音長)	音符の長さを省略したときの長さを指定する。
@Ln(n＝1－192)	上と同じだが、細かく設定することができる。
Qn(n＝1－8)	音符の中で音を出し続ける割合を指定する。
Vn(n＝0－15)	音量を指定する。
@Vn(n＝0－127)	上と同じだが、細かく設定することができる。
Pn(n＝1－3)	音を左右どちらかから出すかを指定する。1＝左　2＝右　3＝両方
@n(n＝1－200)	音色の番号を指定する。
｜：n(n＝1－256)	繰り返しの始まり。nは繰り返す回数を指定する。
：｜	繰り返しの終わりを指定する。
｜n(n＝1－256)	これ以降は、n回目の繰り返しのときにだけ演奏する。
Yn1、n2	FM音原のレジスタn1にn2の値を書き込む。
@Wn(n＝音長)	FM音源の状態維持の指定。
〔D. C.〕	最初に戻る(1回だけ)。
〔SEGNO〕、〔$〕	〔D. S.〕で戻る場所の指定。
〔D. S.〕	〔SEGNO〕,〔$〕で指定した場所に戻る(1回だけ)。
〔CODA〕	〔TOCODA〕,〔*〕で飛ぶ場所の指定。
〔TOCODA〕、〔*〕	〔CODA〕に飛ぶ(1回だけ)。
〔FINE〕、〔∧〕	：〔D. C.〕、〔D. C.〕、〔*〕実行後に終わるときの指定。

音符だけでなく、こうした命令がMMLには数多くあって、それを使ってより細かな音楽演奏ができるようになっているのです。

くわしくは、表を見てみたりマニュアルを参考にしたりして使ってみてください。いろいろいじって演奏させるのが面白くなってくるころには、あなたはもうコンピュータ・ミュージックの世界にはまっているのかもしれません。

音色を作ってみよう!

ある程度慣れてきて、曲もいくつか打ち込んでみたけど、内蔵の音色しかまだ使っていない、という人は音色を作ってみることをおすすめします。X-BASICで最初に選べる音色には限りが



神たまが語る 音色の話あれこれ……

迫力のある曲を作ろうと思うと、どうしても避けて通れないのが音色作り。ここでは、音色作りのポイントをあげることにしましょう。

１．作りたい音のイメージを完全に作っておくこと。

２．とりあえず出したい音に近い音があったらその音色をいじってみる。

３．なるべく高音から低音まで使える音色を作るよう心がける。

４．やたらにパラメータをいじらずなるべくすっきりした形にする。

５．サンプリング音などをよく聴いて音の特徴を勉強しておくこと。

初心者は、FM音源の音色を作るときにアルゴリズムの４番を使って、シンセ音を作ることをおすすめします。慣れてきたら、ブラス音を作って、それをアルゴリズムの５番や２番で作り、そして残りのアルゴリズムでベースなどを勉強するのがよいと思います。ひととおりできるようになったら、究極の形として２つの音色を使って１音を作るという具合に、プロの領域を目指すこともやってみてください。とにかく、音色は自分の財産です。個性的な音はそれだけで人に印象を与えてしまうほどですから、いかに重要かがわかると思います。また、曲が時間をかけないとおもしろくないものになってしまうように、音色も時間をかけないといいものはできませんよ。

ありますし、思ったとおりの音があることは少ないので、そのあたりに少し不満を感じてきたら音色を新しく作ってみると、ますます奥深くつっこんだ使い方ができるよ。

今回はページに余裕がないので、FM音源の音色の作り方や構造など、くわしいことはできないんだけど、とりあえずX68000のX-BASICで動作する簡易音色エディタ（リスト1）を載せておきますので、よかったら使ってみてね。Cコンパイラのある人は、コンパイルすると、ちょっと速くなって操作性がよくなりますよ。

また、そのエディタで作った音色をX-BASICで使うときのためのコンバータ（リスト2）と、サンプルで作ったX-BASICで演奏させるサンプル曲リスト（リスト3）もあるので、打ち込んでみてね。

打ち込み方

X-BASICで使う音色を作るためのエディタです。表を見ながらFM音源の各レジスタの指定を行い、音を聞いて確かめながらエディットできます。また、作ったデータの保存と呼び出しもできます。

打ち込むときは、普通にX-BASICを起動してリスト1を打ち込めばOKです。コンパイラを使って処理スピードを上げると、さらに便利になります。

使い方

実行させると、画面にFM音源のレジスタの表が出てきます。リバースしてカーソルが点滅している部分が、値を変更しようとしているレジスタを表わします。カーソルは、カーソルキーによって移動させることができます。値を変更するには、〔ROLL UP〕〔ROLL DOWN〕のキーを使って±1する方法と、〔DEL〕〔UNDO〕キーを使って値を±5する方法、そして、〔ENTER〕キーを押して、直接値を入力する方法があります。

パラメータを変更し、その音を聞きたいときには、〔c〕〔d〕〔e〕〔f〕〔g〕〔a〕〔b〕のキーでそれぞれの音階を出すようになっているので、押して聞いてみてください。〔+〕〔−〕のキーで、出る音のオクターブが変わります。

現在見ている音色の番号は、下にVoice num／XXと表示されています。この番号を変更したいときには、〔=〕を押してから音色番号を入力して指定してください。〔 ,〕〔 .〕のキーで、±1することもできます。

特殊な機能として、他の音色番号に登録されている音色のデータを、現在見ている番号の音色に全部コピーするというのがあります。〔BS〕キーを押してから、音色番号を入力すると、その番号の音色が現在の音色番号にコピーされます。最後に、全部のデータの保存、呼び出しですが、〔S〕でセーブ、〔L〕でロードになります。ファイル名は、必ずカレントディレクトリの"voice.dat"になります。

リスト1

■簡易音色エディタ————X68000版(X-BASIC用)

```
100 str s[255]:dim char g(4,10),mg(4,10),max(10),eq(55):dim str k(11)
110 m_init():m_alloc(1,100):m_assign(1,1):str sf="voice.dat"
120 color 3:width 96:console 0,31,1:for a=0 to 10:k(a)=chr$(132)+chr$(159+a):next:k(11)="  "
130 x=18:y=5:waku(2,0,7,3):for a=1 to 4:waku(1,11,1,1):waku(6,0,10,8):next:waku(1,11,1,1):waku(5,0,9,4)
140 color 1:x=x-8:y=8:for a=1 to 4:locate x,y:y=y+2:print"OP.";a:next:locate x,6:print"SELECT"
150 dim str ks(21)={"ALG.","MASK","FORM","SYNC","SPD.","PMD","AMD","PMS","AMS","PAN","FB.",
160 "ATT.","D1R","D2R","REL.","D1L","LEV.","KEY","MUL","DT1","DT2","AMS"}:kai(0,24,4):kai(11,24,16)
170 locate 30,2:color 7:print"OPM FM-tone editor ver.A ";:color 3:print"/onion software 1991"
180 max={7,15,3,1,255,127,127,7,3,3,7}:mgset(0):max={31,31,31,15,15,127,3,15,7,3,1}:for a=1 to 4:mgset(a):next
190 char z,vo=1:x=0:y=0:oc=0:octprt(4):prvoi()
300 repeat:color 15:prm(x,y):print string$(4,chr$(29));:color 3:s=inkey$:strupr(s):z=asc(s)
310 if z=29 and x>0 then mov(-1,0) else if z=30 and y>0 then mov(0,-1)
320 if z=31 and y<4 then mov(0,1) else if z=28 and x<10 then mov(1,0)
330 if z=14 then chg(-1) else if z=15 then chg(1)
340 if z=127 then chg(-5) else if z=21 then chg(5)
350 if s>="A" and s<"H" then s="o"+str$(oc)+"v14l8@"+str$(vo)+chr$(z):m_vset(vo,g):m_alloc(1,100):m_trk(1,s):m_play()
360 if z=43 and oc<8 then octprt(oc+1) else if z=45 and oc>1 then octprt(oc-1)
370 if s="=" then a=prmin("voice #"):if a<=200 and a>0 then m_vset(vo,g):vo=a:prvoi()
380 if z=13 then a=prmin("parameter "):if a<=mg(y,x) then newprm(a) else newprm(mg(y,x))
390 if s="S" then vsave():prvoi() else if s="L" then vload():prvoi()
400 if z=8 then a=prmin("copy from #"):if a<=200 and a>0 then m_vget(a,g):m_vset(vo,g):prvoi()
490 until z=27:end
500 func vsave():int i,j,k,m
510 if prmin("Save (OK=0)")=0 then { fn=fopen(sf,"c"):for m=1 to 200:m_vget(m,g)
520 k=0:for i=0 to 4:for j=0 to 10:eq(k)=g(i,j):k=k+1:next:next:fwrite(eq,55,fn):next
530 fclose(fn) } :beep:endfunc
540 func vload():int i,j,k,m
550 if prmin("Load (OK=0)")=0 then { fn=fopen(sf,"r"):for m=1 to 200:fread(eq,55,fn)
560 k=0:for i=0 to 4:for j=0 to 10:g(i,j)=eq(k):k=k+1:next:next:m_vset(m,g):next
```

➡次のページへ続く

表示されている表の、1段目のパラメータは左から、それぞれアルゴリズム、スロットマスク、ウエーブフォーム、シンクロ、スピード、PMD、AMD、PMS、AMS、LRPAN、フィードバックです。2段目～5段目までは、それぞれオペレータ1～4までのパラメータになっていて、左からAR、D1R、D2R、RR、D1L、TL、KS、MUL、DT1、DT2、AMSイネーブルを表しています。

最初のうちは、BASICのプリセット音色をいろいろ直してみるのがいいでしょう。MULやTL、DT2、フィードバックなどを変えるとコロコロ音が変わっておもしろいです。

```
  570 fclose(fn) } :beep:endfunc
  600 func prvoi()
  610 locate 10,19:print"Voice num/";vo:
m_vget(vo,g):allprm()
  620 endfunc
  630 func prmin(p1;str):int i
  640 repeat:locate 10,20:print p1;:inpu
t i:until i>=0:locate 10,20:print space$
(80)
  650 return(i):endfunc
  660 func chg(p1):int i
  670 i=voice(x,y)+p1:if i>mg(y,x) then
i=mg(y,x) else if i<0 then i=0
  680 newprm(i):endfunc
  700 func waku(p1,p2,p3,p4):int i
  710 locate x,y:y=y+1:print k(p1);:for
i=1 to 10:print k(p2);k(p2);k(p3);:next:
print k(p2);k(p2);k(p4)
  720 endfunc
  730 func kai(p1,p2,p3):int i
  740 for i=0 to 10:s=ks(p1+i):locate i*
6+p2-len(s),p3:print s:next
  750 endfunc
  760 func prm(p1,p2):int i
  770 i=voice(p1,p2):locate p1*6+21,p2*2
+6:print using"###";i;
  780 endfunc
  790 func allprm():int i,j
  800 for j=0 to 4:for i=0 to 10:prm(i,j
):next:next
  810 endfunc
  820 func mov(p1,p2)
  830 prm(x,y):x=x+p1:y=y+p2
  840 endfunc
  850 func voice(p1,p2):int i
  860 i=g(p2,p1):if p1=0 and p2=0 then i
=i and 7 else if p1=10 and p2=0 then i=g
(0,0)¥8
  870 return(i):endfunc
  880 func newprm(p1)
  900 if x=10 and y=0 then g(0,0)=(g(0,0
) and 7)+p1*8 else if x=0 and y=0 then g
(0,0)=(g(0,0) and 248)+p1 else g(y,x)=p1
  910 prm(x,y)
  920 endfunc
  930 func mgset(p1):int i
  940 for i=0 to 10:mg(p1,i)=max(i):next
  950 endfunc
  960 func octprt(p1)
  970 locate 30,19:print"Oct./";p1:oc=p1
  980 endfunc
```



リスト2

■音色のBASICへのコンバーター――――X68000版(X-BASIC用)

```
  100 str s[255],sb,st[128]:dim char eq(
54),vn(100):str sf="voice.dat":m_init()
  110 input "Basic file name :";sb:a=0:s
b=sb+".bas"
  120 v=0:repeat:input "Set voice number
 (0=end)/";v:vn(a)=v:a=a+1:until v=0
  130 fn=fopen(sf,"r"):fw=fopen(sb,"c"):
v=0:ln=100
  140 s="m_init():dim char g(4,10)":wrt(
s)
  150 while vn(v)<>0:m=vn(v)-1:fseek(fn,
m*55,0):fread(eq,55,fn)
  160 k=0:for i=0 to 4:if i>0 then s="
 " else s="g={"
  170 for j=0 to 10:st=right$("  "+str$(
eq(k)),3):s=s+st+",":k=k+1:next:if i=4 t
hen s=left$(s,len(s)-1)+"}:m_vset("+str$
(m+1)+",g)"
  180 wrt(s):next
  190 v=v+1:endwhile:fwrites(chr$(&H1A),
fw):fcloseall():end
  200 func wrt(p;str):str sz[255]
  210 print p:sz=str$(ln)+" "+p+chr$(13)
+chr$(10):fwrites(sz,fw):ln=ln+10:endfun
c
```

使い方

リスト1の音色エディタで作った音色の中から使いたいものを選んで、X-BASICのリストに変換するためのプログラムです。実行させると、まず新しく作成するBASICのファイル名を聞いてくるので、入力してください。次に使いたい音色番号を聞いてくるので、入力します。音色番号は複数入力することができます。0を入れると、入力は終わりになり、音色エディタでセーブされたファイルから音色を取り出して、BASICファイルに直します。できあがったBASICファイルは、loadコマンドでロードすることができます。音色設定をするまでのリストが書かれていますので、この後から音楽演奏のプログラムを書けば新しい音色を使った演奏ができるようになります。

リスト3 ■BASICのサンプルプログラム————X-68000版(X-BASIC用)

```
  90 /* x-basic test music composed by
onitama
  100 m_init():dim char g(4,10)
  110 g={ 44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0
,  0,  3,  0,
  120       28,  6,  0,  4,  6, 22,  0,  4
,  3,  0,  0,
  130       31,  0,  2,  4,  0, 21,  0,  4
,  3,  0,  0,
  140       28,  6,  0,  4,  6, 22,  0,  4
,  7,  0,  0,
  150       31,  0,  2,  4,  0, 21,  0,  4
,  7,  0,  0}:m_vset(100,g)
  160 g={ 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0
,  0,  3,  0,
  170       20, 11,  5,  4,  0, 30,  1,  4
,  7,  0,  0,
  180       11, 10,  0,  4,  4,  0,  1,  4
,  7,  0,  0,
  190       27, 11,  5,  4,  0, 20,  0,  1
,  3,  0,  0,
  200       28, 10,  0,  4,  4,  0,  0,  2
,  3,  0,  0}:m_vset(101,g)
  210 g={ 61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0
,  0,  3,  0,
  220       31, 10, 14,  3, 15, 32,  2,  1
,  0,  0,  0,
  230       31, 12, 14,  8, 15, 16,  0,  2
,  0,  0,  0,
  240       31, 12, 14,  8, 15, 16,  2,  2
,  0,  0,  0,
  250       31, 12, 14,  8, 15, 16,  0,  2
,  0,  0,  0}:m_vset(102,g)
  300 str s[255]:for a=1 to 8:m_alloc(a,
1000):m_assign(a,a):next
  500 s="t135 l16v12@101o4   [$] r1r1r1r
1":m_trk(1,s)
  505 s="l16v8 @101o4y49,0r8 [$] r1r1r1r
1":m_trk(2,s)
  510 s="|:2 e32&f32&f8.r2r8 fge4 r2r8":
m_trk(1,s):m_trk(2,s)
  515 s="c+32&d32&d e2r8 ed e12f12g12eed
 r2r16>a4< :|":m_trk(1,s):m_trk(2,s)
  520 s="|:2 g+32&a32&a8  f+32&g32&g8  a
8 drera8.g4r2r16>a4< :|":m_trk(1,s):m_tr
k(2,s)
  530 s="c+32&d32&d8r2r8 rfge4 r1r4>a8.<
c8.d8":m_trk(1,s):m_trk(2,s)
  535 s="d+32&e32rr e32&f32rrgr g32&g+32
&a8.g8d8 [D.S.]":m_trk(1,s):m_trk(2,s)
  540 s="l16 @102v13o2 |:3 d4.e4f4a8  d4
.e4f4g8 d4.e4f4a8  d4.e4f4>a8< :|":m_trk
(3,s)
  550 s="|:2 d4.g4.f8d8 c4.d4g8>a4< :|":
m_trk(3,s)
  560 s="d4.d8d4f8g8  d4. d8d8d8f8g8  d1
   d2g4d4 [D.C.]":m_trk(3,s)
  570 s="v12o2@100    |:3 f1 f1 f1 f2.d4
:|":m_trk(4,s)
  580 s="v12o2@100    |:3 b1 a1 a1 a2.f4
:|":m_trk(5,s)
  590 s="v12o2@100  <|:3 e1 d1 c1>b2.g4
:|":m_trk(6,s)
  600 s=" |:2 g1 g1 :|  f1 f1  f1 f2.f4
 [D.C.]":m_trk(4,s)
  610 s=" |:2 b1 b1 :|  a1 a1  b1 b2.a4
 [D.C.]":m_trk(5,s)
  620 s="<|:2 e1 d1 :|  d1 c1  e1 d2.>b4
 [D.C.]":m_trk(6,s)
  700 m_play()
```

速報 古代祐三氏愛用の音楽ツールがいよいよ商品化されるか!?

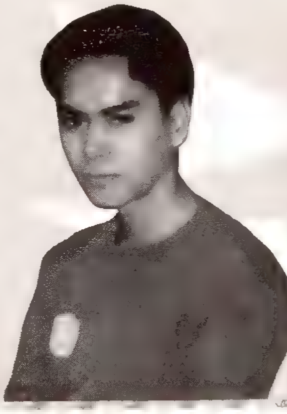
ゲームミュージック界で、いま人気ナンバーワンの古代祐三氏。その彼が実際のゲームミュージック制作に使ってきた開発ツールを、そのまま製品化して市販しようというプロジェクトが進行している。こう聞けば、わくわくしてくるヒトも多いだろう。さっそく、現時点までにキャッチした詳細をお知らせしよう。

これは、パソコン内蔵音源（PC-98用サウンドボード、PC-88SR以降の内蔵音源およびサウンドボードII相当の音源）用のツールで、おなじみのMML文法を基本としているが、そこに古代氏が実際の開発作業の中で創り出した多くのオリジナルコマンドが加えられている。MMLを基本としたツールは今までいろいろあったが、彼のノウハウを生かしたこのツールは決定版となるのではないだろうか。

また、PC-98シリーズ用とPC-88シリーズ用のソフトをセットにして製品化する予定で、まったく同じ曲データを、そのままPC-98版でもPC-88版でも使えるフルコンパチブルな仕様になるらしいから、開発者には見逃せない魅力だ。

もちろん、使いやすいスクリーンエディタや、音色作成エディタなども一体化されているということだから、これさえあればプロフェッショナルなゲーム音楽の開発もできるんじゃないかな。さらに、古代氏が実際の作品で使ったFM音源・PSG音源の音色データや、曲データも収める方向で検討が進んでいるのだそうだ。

これをキワめれば、彼のスーパーテクをキミのものにすることだって可能かも。もちろん、プログラムは作らなくても、フリーソフトウェアなどで流通している曲データを演奏して楽しむこともOK。どちらにしろ、ゲームミュージックファンには見逃せないソフトになりそうだぞ。



●コンピュータ・ミュージック界のプリンス、古代祐三氏。『ミスティ・ブルー』、『スライス』などの音楽を担当



神たまの『SPLIT』を256倍使うための講座

最近の同人ソフトは音楽も見逃せない魅力の一つになっています。でも、なぜか市販ソフトに迫るような音を作っている同人ソフトを、ボクは知りません(もし、市販に迫る同人ソフトがあったら、聞いてみたいのでソフト送ってね)。そこで今回は、前回掲載した『SPLIT』を使って、もっと迫力のある音の出し方のノウハウ集です。よくパソコンの音をアンプつないで聴いている人を見かけますね。中にはサラウンドをかけて聴いている人もよく見かけます。これは、音に迫力や効果を付けようとしてやっているわけです。ではMMLで、これと同じように音にエフェクトをかけるにはどうしたらいいのでしょうか?

①ディチューンのかけ方

ディチューンとは、音の周波数を細かく設定するためにあるものなのですが、これを使って、2チャンネルで同じ音を出しているときに、片方のチャンネルの周波数をずらしてやります。すると、ずれている周波数の分だけうねりが生じ、音に広がりが生じます(例1)。

難しそうですが設定は簡単で、Dコマンドで D5のように書くだけ! 単純ですが、効果てきめんです。

そうそう、あんまりかけすぎますと、音がずれてドの音がレのようになってしまうので、FM音源ではD5くらい、PSGではD20くらいにしておくのがポイント。

例1

```
10'A  @35v15l2  cD5c
20'B  @35v15l2  c  c
```

②エコーのかけ方

これはいたって簡単で、エコーをかけたいチャンネルを、別のチャンネルで少し遅らせて音量を下げます(例2)。

遅らせる目安としては、基本音長の1.5倍くらい、もしくは0.5倍くらいが適当なところ。音量を2〜半分くらい下げるのがポイント。

例2

```
10'A  @13v14l8  [cde
g]4
20'B  @13v12l8  r.[cd
eg]4
```

③LFOのかけ方

一般にいうLFOは音量、音程、定位をコントロールするものといろいろあるのですが、『SPLIT』ではこのうち音程に作用するビブラートを取り入れています。

このビブラートは、規則的にディチューンが変化しますので、音が震えるような効果が出せます。2チャンネルでディチューンとエコーを同時にかけて使用すれば、より効果的に使うことができます(例3)。

Mコマンドに続く数字の意味は、1番目がLFOがかかり始めるまでの時間、2番目がLFOのかかるスピード、その次がLFOのかかる深さ、最後がLFOの上下する時間を表します。

例3

```
10'A  @21o5v15  M60,1,
4,8  g1
20'B  @21o5v15  M40,1,
4,8  g1
```

④効果的な使い方

例1から例3までのような使い方が通常なのですが、極端な話、音程を急激に変化させて使うことにより、もっと効果的な使い方ができます。例えばこんなふうに(例4)。このやり方は急なアタック音があるものに有効で、上手になるとタムやベースのチョッパなどに応用が効くとっても重要なテクニックです。

例4

```
10'A  @58o5v15l16M1,
1 ,-50 ,80
20'A  [cc>c<cc32c32
c>c<c]3
```

てなわけで、今回はここまで。次回はまた別の機種用のドライバでも乗っけるつもりです。最近みんながシンセを買っているのでそろそろ次のシンセがほしいな、と思っている今日このごろです。　(神たま)

めざせ! コンポーザー

あなたの作った音楽募集のお知らせ

このコーナーでは、あなたの作った音楽を募集しています。自分のオリジナルの曲を作ってみて、これだ!っていうのを応募してみよう。いいものは、このコーナーで紹介して、謝礼を支払い、掲載誌を送りま〜す。

・**募集要項**

必ずオリジナルの曲に限ります。すでにある曲のアレンジやコピーは、対象外になります。

X68000、PC-98、PC-88、MSXの各機種の標準のBASICで演奏できるデータ。PC-88は、前回掲載したSPLITで作ったものでもOKです。

応募の際は、演奏するためのデータが入ったディスクを、折れたり曲がったりしないようにして、下記の住所までお送りください。

住所・電話番号・氏名・年齢・動作機種・言語(BASICかSPLIT)・演奏のさせ方・曲のタイトル・コメントなどを書いた紙を忘れずに同封してください(PC-88SRでボードII対応のものは一言書いておいてください)。なお、他誌にも同じ作品を応募している場合は、必ずその雑誌名・送った日を記入してください。

送り先

〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM テクノポリス編集部
同人ソフト大全集
「めざせ!　コンポーザー」係



今回のコンポーザー

今回、このコーナーで選ばれたのは神奈川県のR1-2さんの音楽プログラム。これからも、オリジナルの曲をどんどん紹介していくので、がんがん作って送ってくださいね。また、このコーナーでは神たまのきびしい一言がつきますが、めげないで曲を作り続けてね。

神たまから一言：明るい感じの曲で割とまとまってますが、音色的にも楽典的にもまだまだ工夫の余地があります。もう少し感情をこめて曲を打ちこもう！

リスト4

■R1-2クンのプログラム――――――PC-8801mKⅡSR用

```
100 'RYUJI IUCHI:mus001:on.SPLIT I2
110 'A y17,242y24,255y25,255y26,250y27,2
55y28,255y29,255
120 'A t177q5o6@90v10l12e4d4c6dr6c&crc<b
6ra6rg6ra4bre&e1&eref6g
130 'B     q5o5@90v10l12e4d4c6dr6c&crc<b
6ra6rg6ra4bre&e1&eref6g
140 'C @61v9o6l12y16,1cr<g>y16,2dr<g>y16
,1er<y16,1g>y16,2dr
150 'C <y16,1g>cr<y16,1g>y16,2dr<g>y16,1
er<y16,1g>y16,2dr<g
160 'C o6y16,1cr<g>y16,2dr<g>y16,1er<y16
,1g>y16,2dr<y16,1g
170 'C >cr<y16,1g>y16,2dr<g>y16,1er<y16,
1g>y16,2dy16,2r<y16,2g
180 'H @77v7o5l4[rc]3r<b[ra]3rg[rfrfrgrg
]2>[rc]3r<b[ra]3rg[rfrf[rg]6]2
190 'I @77v7o4l4[rg]4   [re]4  [rcrcrdrd
]2[rg]4[re]4   [rc]2[rd]2[rc]4
200 'I >rcrcrdrd[rc]4o4[rg]4
210 'H o5rcrcrcr<b
220 'G @30o4v10l12c4r4c4&crc[r6c]2<b4g4a
4r4a4&ara[r6a]2a4g4
230 '
240 'A a4b6>cr6<ab6>ce6rd6r<b6rg6ra4b6>c
r6<ab6>ce6rd6r<b6rg6r
250 'B a4b6>cr6<ab6>ce6rd6r<b6rg6r>f4g6a
r6fg6ae6rd6r<b6rg6r
260 'C o5y16,1frcy16,2grcy16,1ary16,1cy1
6,2fry16,1cgry16,1dy16,2ard
270 'C y16,1bry16,1dy16,2grdy16,1frcy16,
2grcy16,1ary16,1cy16,2fr
280 'C y16,1c gry16,2day16,2ry16,2dy16,1
by16,2ry16,2dy16,5gy16,2r
290 'G f4r4f4&frg r6g r6g a4g4f4r4f4&frg
[r6g]2a4g4
300 '
310 'A q5o6@90v10l12e4d4c6dr6c&crc<b6ra6
rg6ra4bre&e1&eref6g
320 'B q5o5@90v10l12e4d4c6dr6c&crc<b6ra6
rg6ra4bre&e1&eref6g
330 'C y16,2d@61v9o6y16,1cr<g>y16,2dr<g>
y16,1er<y16,1g>y16,2dr<
340 'C y16,1g>cr<y16,1g>y16,2dr<g>y16,1e
r<y16,1g>y16,2dr<g
350 'C  o6l12y16,1cr<g>y16,2dr<g>y16,1er
<y16,1g>y16,2dr<y16,1g
360 'C  >cr<y16,1g>y16,2dr<g>y16,1er<y16
,1g>y16,2dr<g
370 'G @30o4v10l12c4r4c4&crcr6cr6c<b4g4a
4r4a4&ara[r6a]2a4g4
380 '
390 'A a2r6ab6>cd6rc6r<b6gr6>c&c1&c2r2
400 'B a2r6ab6>cd6rc6r<b6gr6>c&c1&c2r2
410 'C o5y16,1frcy16,2grcy16,1ary16,1cy1
6,2fry16,1c gry16,1d
420 'C y16,2ardy16,1bry16,1dy16,2grd@61v
9o6l12y16,1cr<g>y16,2dr<g>
430 'C y16,1er<y16,1g>y16,2dr<y16,1g>cr<
y16,1g>y16,2dr<g>y16,1er
440 'C <y16,1g>y16,2dy16,2r<y16,2g
450 'G [f6r]4[g6r]4>c6c<g6ge6eg6g>cr>c<d
r>d<d+r>d+<er>e<
460 '
470 'A r4<f6efr>d&d4 c4<b4a4g4 r4e6e-erb
&b4 a4g4f4e4
480 'B r4<f6efr>d&d4 c4<b4a4g4 r4e6e-erb
&b4 a4g4f4e4
490 'C y17,238r4y16,32r6y16,32rr4y16,32r
4r4y16,32r6y16,32rr4
500 'C y16,32r4r4y16,32r6y16,32rr4y16,32
r4r4y16,32r6y16,32rr4
510 'G <f1g1e1&e2a4g4f1g1>c1&c2c4<g6g-f1
g1e1a>a<ab>b<b>c>c<ce>e<e
520 'A r4f4g4a4 b4>c4d6<br6g&g1r4g4a4g4
530 'B r4f4g4a4 b4>c4d6<br6g&g1r4g4a4g4
540 'C y17,238r4y16,32r6y16,32rr4y16,32r
4r4y16,32r6y16,32rr4y16,32
550 'C r4r4y16,32r6y16,32rr4y16,32r4r4y1
6,32r6y16,32rr4y16,32r4y17,242
560 '
570 'A r4f6efr>d&d4 c4<b4a4g4 r4e6e-er>d
&d4 e4d4c4<g4
580 'B r4f6efr>d&d4 c4<b4a4g4 r4e6e-er>d
&d4 e4d4c4<g4
590 'C y16,32r4y17,242r4y16,32r6y16,32rr
4y16,32r4r4y16,32r6y16,32rr4
600 'C y16,32r2y16,32r6y16,32rr4y16,32r4
y16,1ry16,2ry16,2ry16,2ry16,2r
610 'C y16,2ry16,1ry16,2ry16,2ry16,2ry16
,2ry16,2ro5
620 '
630 'A r4a6a-ar>c&c4 d4c4<b6gr6>c&c1&c2r
2
640 'B r4a6a-ar>c&c4 d4c4<b6gr6>c&c1&c2r
2
650 'C y16,1frcy16,2grcy16,1ary16,1cy16,
2fry16,1cgry16,1d
660 'C y16,2ardy16,1bry16,1dy16,2grd@61v
9o6l12y16,1cr<g>
670 'C y16,2dr<g>y16,1er<y16,1g>y16,2dr<
y16,1g>cr<y16,1g>
680 'C y16,2dr<g>y16,1er<y16,1g>y16,2dy1
6,2r<y16,2g
690 'G f6ra6r>c6r<a6a- g6rb6r>d6r<g6r>c6
r<g6re6rg6rc6r>c6r<g6re6r
```

では最後に……

音楽のプログラムは、簡単に音は出せますが、なかなか頭で考えたとおりのすばらしい音楽になりにくいものです。そこをなんとか、近づけていくには、とにかくMMLなどの入力に慣れることと、その音源の特徴をつかむことだと思うので、ゆっくりでもいいからがんばってみてください。

今回はX68000を使って、簡単に作り方などをお話ししてきましたが、次回はまた別の機種を使って、音楽を作りながら説明していきますからね。

あと、ゲストの人とのインタビューや、神たまの講座もあるから、次の号が出るまで忘れないでね。

というわけで、また増刊号で会いましょう。それぞれのコーナーへのお便りや、質問、自作の音楽なども待っていますのでよろしくね。（おにおん）

みなみりょ〜このDō-Jinだんわしつ！



五月晴れ、外はいい天気！　気持ちよくて、ついウトウト……。あっ、寝過ごした!?　遅刻しないよう制服に着がえたら、席に着いてだんわしつを読んでね！

地球外知的生物、中国武術、今後の世界の発展、おかま、男の子、サバイバルゲームに自然科学……中には女を作ること（子供を作ることではない）……いきなりだけど、これ、なんだと思う？　なんと前号の読者アンケートのひとつ、「パソコン関係以外で興味あること」にみんなが答えてくれたものなんです！　ほかにもとても出せないものもあって、もーはちゃめちゃ☆☆今度もみんなの素直な意見を送ってね♡では、おたよりを紹介しまーす！



（群馬県・MAYAサン）こちらこそよろしく♡　お友達にも紹介してね♡

おたより パソケットなどのイベントが遠くて行けない！　同人ソフトにめぐりあえない！　というわけで同人ソフトにめぐりあうにはどうしたらよいか教えてください。　（山口県・聡仁クン）

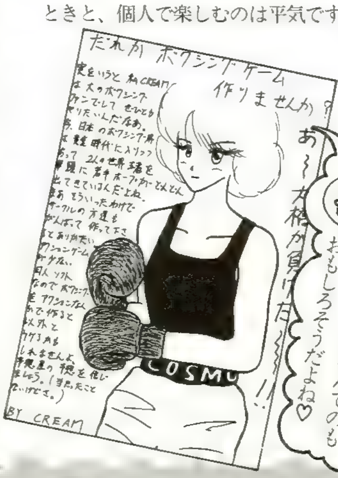
りょーこ もちろんこの本からじっくり選んでサークルさんに申し込むのもひとつのテだけど、いっそ自分でゲームを作ってしまうのも、聡仁クンの同人ソフトとの出会いだよね。できたら見せてね♡

おたより 「Dō-Jinだんわしつ！」はおもしろい。僕は1号から買っているが、読者同士意見をまじえることができるこのコーナーは、とてもおもしろい。これからも増ページなどして、もっと発展してもらいたい。　（茨城県・正雄クン）

りょーこ ホントにどうもありがとう！　まだまだパワー不足だけど、みんなのおたよりがこのコーナーを作るから、ぜひぜひ送ってくださいよぉ〜！

おたより 同人ソフトを作ってテクポリに送ってみたいのですが、オリジナルという意味がよくわかりません。どういったことまで自分で考えるのがオリジナルなのか。また、小説などの話をゲーム化するというのはオリジナルじゃないのか、詳しく知りたいです。（豊島区・秀明クン）

りょーこ オリジナル、というのは基本的に全部自分たちで考えるものだよ。他の人の話や絵を勝手に使うのは法律で禁止されているから注意！　著作権法というので調べてみてね。ただしその人から「作ってもいいですよ」とOKをもらったときと、個人で楽しむのは平気ですよ♪



（東京都・CREAMクン）プロレスなんてのもおもしろそうだよね♡

おたより 通販のことで質問。「郵便小為替」をどのように読んだらいいのか知りたい。　（大阪府・邦之クン）

りょーこ 「こがわせ」と読むんだよ。為替には基本的に2種類あって、100円とか500円とかのキリのいい金額は定額小為替、120円とか540円とかハンパな金額は為替と言います。為替の場合は郵便局の人に用紙をもらって、そこに金額を書いて作ってもらいます。どちらも受付は4時までだから、気をつけてネ♡

おたより ええっ！　りょ〜こさんって、この本のアンケートハガキも見ているんですか？　それではアンケートにりょーこさんの悪口が書けない(笑)。いや、それはともかく、今度からはもう少しはっきりときれいな字で、ほめ言葉を書くようにしよう。是非読んでくださいね！
（岐阜県・内藤長政クン）

りょーこ アンケートハガキを利用して、だんわしつにおたよりをくれる人がいるので、見せてもらってるのよ〜♡

だんわしつ制服特集



(千葉県・板垣修クン) 夏冬2パターンのリボンがかわいいよ♡



(静岡県・てるてるクン) 元気爆発の登校って感じ。楽しそうね



(大阪府・UNIT ONEクン) 学生服とセーラーがかわいい



(東京都・星野クン) ストローをくわえている口元がかわいいな♪



(神奈川県・佐藤洋信クン) ゼリービーンズみたいな女のコ♡

りょ〜こさんの趣味は何ですか？ 音楽鑑賞だったら、どんな曲が基本的に好きですかぁ？

(沖縄県・直樹クン)

遠い所からおたよりありがとう。りょ〜こはFAIRCHILDの戸田誠司さんの大ファンなので、そっちの方面の曲をよく聴いています♡ 「ウルティマ」も手がけているし、最近ではミモーマモーのテーマ曲も作っているよ。基本的にコンピュータ打ち込み曲が好きなの。



やっほー、こんにちはりょーこさん！ さて今回のハガキは1つ企画を書こうと思います。題して「同人ソフトお薦めの1本」。これは、みんなが同人ソフトをPLAYして感動したとか、すごいとか、そんなソフトをイラストや文章で読者からの目で紹介するというものです（たいした企画じゃないな〜)。とにかく、ひと味違った読者ページにしようじゃない！ 楽しいだんわしつにみんなでしよう。

(板橋区・耕司クン)

おもしろそうな企画ね！ いいぞ！と思った人、さっそくおハガキくださいね。だんわしつは毎回テーマも決めているけど、それ以外のおたよりも、もちろん受け付けていま〜す！ 耕司クンのアイデアも、みんなの反響でコーナー化になるかも!? ほかにもいろんなアイデアがあったらおもしろいよね。毎回リニューアルでいきますので、お楽しみにね♡

おたより待ってます!



ぺリぺリないすな制服をありがとうございました。さ〜て、お次の募集に移りますね。次回募集はズバリ「学園祭」!! こんなお店を出したらおもしろい、こんな寸劇をやってみたい、自分だったら展示物はこうしよう……など、楽しい企画でだんわしつ学園祭を盛り上げてね。思いたったらすぐ、

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIMテクノポリス編集部
同人ソフト大全集
Dō-Jinだんわしつ　係

まで送ってください♡ 今回のプレゼントさんはMAYAサンと板垣クンです。グッズを送りますよ♪ それではさようなら。秋ごろ、このだんわしつでお会いしましょう。

激安ソフト！ X68（ロクハチ）、PC98（キューハチ）

全国通信販売OK!!

※1. ☆印は新作ソフトです。
※2. 価格欄に－が付いている商品はございません。

お急ぎの方へ

受付時間■AM10:30～PM1:30, PM2:15～PM6:00
15時迄にお申し込みの方には翌日到着がOK！
（残念ながら北海道、沖縄、離島は除く）

代金引換便OK！（手数料600円）

傑作ゲームソフト

商品名	98価格	68価格
❶アマランス	6,700	—
❷アルシャーク	☆ TEL	—
❸アクティ	☆ 7,100	—
❹赤富士	9,000	—
❺アトミックロボットキット	—	7,000
❻イメージファイト	—	7,800
❼イースⅠ・Ⅱ	各 6,100	各 6,100
❽イースⅢ	6,500	6,500
❾WIZARD98	17,800	—
❿栄冠は君に	7,600	7,600
⓫A列車で行こうⅡ Ⅲ	各 9,400	各 9,400
⓬エアーコンバット遊撃王Ⅱ	7,100	7,100
⓭FZ戦記AXIS	—	6,500
⓮SXWINDOW	—	5,800
⓯エメラルドドラゴン	6,900	7,200
⓰F15ストライクイーグル	8,500	—
⓱億万長者2	7,600	—
⓲黄金の羅針盤	7,400	—
⓳CANVAS68K	—	☆ 24,500
⓴ガンダムクラシックオペレーション	6,800	—
㉑ガンダムデザートオペレーション	7,700	—
㉒ガンシップ	8,900	8,900
㉓キャンペーン版大戦略Ⅱ	—	7,900
㉔大戦略Ⅱマップコレクション	☆ TEL	—
㉕銀河英雄伝説2	7,400	7,400
㉖ギャラガ88	—	6,500
㉗クオータースタッフ	8,000	☆ 8,000
㉘クラックス	—	6,400
㉙グランプリサーカス	7,300	—
㉚GSコースD 1・2・3・4・5	各 3,600	—
㉛GSパワーアップツキット	☆ 3,600	—
㉜鋼鉄の騎士	☆ 6,200	—
㉝サークⅡ	6,600	—
㉞三国志Ⅱ	10,900	10,900
㉟サンダーブレイド	—	7,800
㊱サイヴァリオン	—	7,800
㊲ザークジェント	6,600	6,600
㊳theManhole	7,500	—
㊴シムシティー	7,000	7,000
㊵Cコンパイラーver2	—	35,840
㊶シュヴァルツシルトⅠ・Ⅱ	各 9,600	各 9,600
㊷SEACOMBO	10,000	—
㊸手天童子	7,800	—
㊹ジェミニウイング	—	6,800
㊺スペースローグⅠ・Ⅱ	各 7,800	—
㊻スパンオブドリーム	9,200	—
㊼聖戦士ダンバイン	☆ TEL	—
㊽ソウフィース	—	6,800
㊾ダークレイズ2	☆ 7,500	—
㊿大戦略Ⅲ'90	8,000	—
51大戦略Ⅲパワーアップ	3,800	—
52大航海時代	6,800	6,600
53ダンジョンマスターⅠ・Ⅱ	各 7,900	各 7,900
54大戦略Ⅲマップ集	3,800	—
55テンプルマスター	—	☆ TEL
56D	9,100	9,100
57デジャブⅠ・Ⅱ	☆ TEL	—
58DUEL	6,600	—
59DUEL川中島異聞録	☆ TEL	—
60ドラゴンスレイヤーⅥ	6,400	—
61ドラゴンウオーズ	7,900	—
62ドラッケン	8,000	☆ TEL
63ナイアス	—	6,000
64ナビチューン	6,600	—
65ナメシス'90	—	☆ TEL
66信長の野望武将風雲録	☆ 7,800	—
67遥かなるオーガスタ	9,700	☆ TEL
68オーガスタエイトレイクスGC	9,700	9,700
69バルバトウスの魔女	☆ TEL	—
70バンドくん	14,660	—
71パロディウスだ！	—	☆ 8,000
72Human68k	—	7,800
73ファンタジーⅣ	7,900	—
74FirstQueenⅡ	6,800	—
75ブルトレイン	7,300	7,300
76ブルトレインシナリオVol.2	3,800	—
77ブライ上巻・下巻	各 6,700	—
78BLOCKOUT	6,300	—
79ブリッツクリーク	8,000	—
80ブラックレインボウⅠ・Ⅱ	☆ TEL	—
81プリンスオブペルシャ	6,700	☆ TEL
82プロミストランド	3,800	3,800
83ポピュラス	7,400	7,400
84マンガ日本経済入門	10,600	—
85マスターオブモンスターズⅡ	☆ TEL	—
86MISTY4・5・6	各 3,600	各 3,700
87MISTYBLUE	7,800	—
88無敵刑事大打撃	5,330	—
89メルヘンメイズ	—	☆ TEL
90闇の血族上巻・下巻	—	各 6,700
91JOSHUA	☆ TEL	—
92ランペルール	7,200	7,200
93ライヒスリッター	6,400	—
94RYU	8,600	8,600
95リングマスターⅡ	—	6,800
96ルーンワースⅡ・Ⅲ	☆ TEL	—
97レジオナルパワー	各 7,500	—
98ロードモナーク	☆ 7,800	—
99ワールドコート	—	6,600
100ワールドスタジアム	—	6,600

アダルトソフト

商品名	98価格	68価格
❶あかずきんちゃん	☆ 4,100	—
❷あぶないてんぐ伝説	4,800	—
❸アウトサイドストーリー	2,800	2,800
❹アズユーライク	5,100	—
❺アリスの館	3,000	3,000
❻イルミナ！	☆ 5,000	—
❼うろつき童子	5,400	5,400
❽ウエディングラプソディー	5,100	—
❾ウオーターフロントA・D・V	3,200	—
❿宇宙かけるビジネスマン	5,100	5,100
⓫SAP特殊行動警察	☆ 5,100	5,100
⓬X指定	5,000	—
⓭エクスタリアン	5,000	5,000
⓮帰り道は危険がいっぱい	6,000	6,000
⓯ガールズパラダイス	6,000	6,000
⓰学園都市Z	☆ TEL	—
⓱CAL	5,200	☆ 5,200
⓲CALⅡ	☆ 6,100	☆ TEL
⓳CALⅢ	☆ TEL	—
⓴Caroll	5,800	—
㉑きゃんきゃんバニー	4,500	4,500
㉒きゃんきゃんバニースペリオール	5,000	5,000
㉓キサナ	5,000	5,000
㉔今日もキャンバス花乱満	☆ 5,500	—
㉕クリスタルドリームⅡ	6,000	—
㉖グラムキャッツ	5,900	—
㉗ごくらく天国	6,500	6,500
㉘Thanatos	☆ —	☆ TEL
㉙サイレントメビウス	11,000	—
㉚雀ボーグすずめ	6,000	—
㉛麻雀クリニック増刊号	☆ 7,500	—
㉜Jane	5,800	—
㉝SLOPE	5,700	—
㉞スーパーバトルスキンパニック	☆ TEL	—
㉟ストロベリー大戦略	5,100	5,100
㊱コンピュータの卵	5,500	—
㊲世界でいちばん君が好き	4,400	4,400
㊳ソープランドストーリーⅡ	☆ TEL	—
㊴ダンジョンバスター	5,300	—
㊵DE・JA	5,000	5,000
㊶DESSART	5,100	—
㊷DISMIX年末号	☆ 2,800	—
㊸天使たちの午後Ⅲ番外編	6,600	—
㊹天使たちの午後Ⅳゆうこ	TEL	TEL
㊺DPS	5,100	5,100
㊻DPS SG	5,100	5,100
㊼DPS SGシナリオ集	☆ 5,100	5,100
㊽電脳学園Ⅰ Ver2	☆ 6,600	—
㊾電脳学園Ⅱ	6,600	—
㊿電脳学園Ⅲ	6,600	—
51ときめき美少女	☆ TEL	—
52トリロジー	5,000	—
53トワイライトゾーン	6,000	6,000
54闘神都市	5,100	5,100
55DRAGON KNIGHT	5,100	5,100
56DRAGON KNIGHTⅡ	5,700	☆ 5,700
57どきどきカードリーグ	4,600	4,600
58ドラゴンアイズ	☆ 5,100	—
59Nicol	5,800	—
60はっちゃけあやよさんⅠ・Ⅱ	各 2,800	各 2,800
61晴のちおおさわぎ	4,400	—
62BEAST	5,700	☆ 5,700
63PUREⅠ・Ⅱ	各 5,100	—
64Pinky1・2・3	5,800	5,800
65G戦略	5,800	—
66スクールうぉーずⅠ・Ⅱ	5,800	—
67びんきいぽんきい1・2・3	各 4,500	各 4,000
68ピアス	5,000	5,000
69ピンクショックパイレーツ1・2・3	3,000	—
70ピンクソックス1・2・3・4	各 2,200	—
71ファーラの時結界	☆ 7,500	—
72ぷりんぐあっぷ	7,300	—
73プランマーカー	☆ TEL	☆ TEL
74プリンセスメーカー	☆ TEL	—
75べろんちょ温泉旅行	☆ 5,100	—
76べろんちょ身体検査	5,100	—
77FOXY	5,100	—
78FOXYⅡ	☆ TEL	—
79ポッキー	6,200	—
80ポッキーⅡ	☆ —	—
81星の砂物語	☆ 5,300	☆ 5,300
82煩悩予備校	5,700	5,700
83麻雀クリニック	5,800	—
84満開電飾	6,700	—
85メタルオレンジ	☆ 6,000	☆ 6,000
86メルヘンパラダイス	5,200	5,200
87優子物語	7,500	—
88Yoko	5,800	—
89妖獣クラブ	5,400	5,400
90腸炎迷宮	7,300	—
91RANCEⅠ	5,100	5,100
92RANCEⅡ	5,100	5,100
93らんらん狂走曲	6,000	—
94ライム	5,500	—
95リップスティックA・D・V	5,000	5,000
96リップスティックA・D・V2	5,200	5,200
97ルージュⅠ・Ⅱ	各 5,200	各 5,200
98RAY GUN	5,000	5,000
99REVI EW	6,000	—
100私をゴルフに連れてって	☆ 5,800	—

激安ハード

パソコン

CZ623C-TN（モニターとセットで）	特別価格
CZ604C-TN（モニターとセットで）	特別価格
PC-9801DA2	318,000
PC-9801DA/U2	312,000
PC-9801DS2	250,000
PC-9801DS/U2	250,000
PC-9801DX2	205,000
PC-9801DX/U2	205,000

ディスプレイ

CZ613D TN	特別価格
CZ605D TN	特別価格
CU14KD	特別価格
CU14FD	特別価格
PC KD881	83,000
PC KD882	61,800

MIDIシンセサイザー

CZ68M1	特別価格
ミュージ郎	129,800
ミュージ郎Jr	85,000
ミュージ郎ボード	TEL
PC200	31,000
CM64	110,000
CM32L	59,000
CM32P	61,200

サウンドボード

サウンドオーケストラVS	28,800
サウンドオーケストラLS	24,000
SS-10	13,000



まずお電話で在庫をおたしかめ下さい。

お申し込みの場合は——

- 注文書に必要事項をご記入の上、品物代金と一緒に現金書留でお送り下さい。
- 郵便振替もOKです。
- メディアを必ず指定して下さい。
- 商品代金は、全て消費税を含んでおります。

阪神商会

木曜日 定休
営業時間 11時～6時
通販専用 ☎ 06(643)2131
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9日本橋会館4F FAX.06(634)2902

※1 注文書には必ず住所、郵便番号、氏名、電話番号、注文品の品名、数量、単価を書いて下さい。
※2 振込手数料は必ずお客様負担でお願いします。
銀行口座 三和銀行 恵美須支店 普通237942 阪神商会
振替口座 大阪3-21944 阪神商会 浪速日本橋東

※ディスケット・サプライ用品なども取扱っておりますので一緒にお申込みになるとお得です。送料は北海道、沖縄、離島を除き2本迄一律700円です。

おにおんの

アルゴリズムを見切ったぞ!?

保存版

総集編 その1



「おにおんのアルゴリズムを見切ったぞ!?」の第1回('90年6月号)から6回('90年11月号)までをまとめました。ジャンル別に基本的なアルゴリズムを、やさしく解説。キミも明日から名プログラマ!?

ブロックくずしの巻　その1―― ⑫⑥126

ブロックくずしの巻　その2―― 131

アドベンチャーゲームの巻　その1― 136

アドベンチャーゲームの巻　その2― 141

カードゲームの巻　その1―― 146

カードゲームの巻　その2―― 151

おにおんのアルゴリズムを見切ったぞ!?



イラスト/Y人

今回のアルゴリズム
ブロックくずし
の巻 ●その1

あいやー! またまた始まっちゃった、同人ソフトの講座あるよ。今度は毎回、いろいろなゲームのアルゴリズムについて、おにおん先生やゲストの方々がアドバイスしてくれるあるね。機種もいろいろだから、皆見るあるよろし!

はーい。こんにちは。またまたお会いすることができました。今回から、またプログラムの新コーナーが始まるのです。"アルゴリズム"という難しそうな言葉がでてきていますけど、これはプログラムなどがどのような法則や方法で動いているのか、といったことを言います。たとえば、今回は"ブロックくずしなどのゲームのボールの動き"についてお話ししますが、このボールの動きの法則さえわかってしまえば、あとはどんなパソコンでも、どんなプログラム言語でも、その法則どおりに動くようにプログラムすれば、同じ動きが再現されるわけです。この法則のことをアルゴリズムというわけ。一見複雑そうなゲームなどでも、アルゴリズムさえわかってしまえば、同じものが作れてしまうのです。この連載では、いろいろなゲームのアルゴリズムを紹介し、それを実際にいろいろな機種のプログラムに直してみることで、プログラムの作り方を学んでみようっていう企画なのでした。プログラムを組んだことがないという人も、どのようにコンピュータが動いているか分かると、プログラムへの興味もわいてくるかもしれないよ。



今回はブロックくずしなどのボールの動きについて考えてみましょう。つまり、このボールがどんなふうに動いているかですね。ブロックやパドルを抜きにして考えてみましょう。ちょうど昔あったテニスゲームのような感じに……。

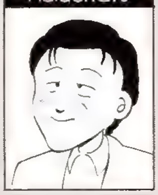
ボールは普段はななめに動いていますが、画面の端にぶつかると反射します。これをコンピュータの上でどのようにに処理すればよいのでしょうか？

コンピュータは、ボールなどの物体を動かすときに、必ずX、Yの座標を使って行います。この点から考えて、ボールの動きをX軸だけに限って見てみましょう。タテにボールがもし動かなかったことを考えると、ボールはどちらかの方向に進み続けて、端にぶつかるとまた逆の方向へ進み続ける……という運動をくりかえしているのがわかりますね。Y軸だけを見てみると、これもまた上下に行ったりきたりしているだけというのがわかると思います。つまり、行ったりきたりの繰り返しをX軸、Y軸と別々に行っているのが、このボールの動きということですね。要するに、これがボールの動きのアルゴリズムというわけです。



今回のアルゴリズムゲスト♡

Raidenさん



S.S.L.の運営をはじめ、ゲームや、パッケージなどのデザイン、グラフィック、88版のプログラム、音楽などすべて担当。今まで手がけたゲームは、『Dragon Star 1 & 2』、『CARD FORCE 1 ～ 3』、『WIPS 1 、2 』、『JALECK68K』、『TILL THE WALLS COME TUMBLIN' DOWN』など。ひそかに、テクポリの「開発室日誌」に投稿していて載ったことがあるのがポイント。

Jest Jordanさん



同人サークルAVANTGARDE UPSTARTSでX68Kのプログラムを担当。とてももの静かな人で、ディスプレイを見るときもサングラスをしているところが、どうやらポイント。

おにおんの 底ぬけ脱線インタビュ～

――S.S.L.というのはどーいうものなんですか?

Ra：S.S.L.というのはサークルの集合体なんです。その中に、同人ソフトをやっているサークルとか、同人誌を作っているサークルもあるし、フィギュアを作っているところもあるし……。

――その中に、Sea-side softとか、AVANTGARDE UPSTARTSがあるという。

Ra：だから最近、即売会のカタログとかには、S.S.L. Sea-side softという形で載せています。

――最初にサークルを作ったきっかけというのは?

Ra：うーん。まあ、簡単に言えばイベントに並ぶのがいやだったから（笑)。

――じゃ、ずいぶん前からそういうイベントには行っていたの。

Ra：ええ。そのころはまだパソケットもなかったから、コミケだけでしたけど。

――それでサークルの仲間というのはどうやって?

Ra：高校の同級生でした。

――なるほど、それで最初に作ったゲームは?

Ra：最初に作ったのは、『アウトワード』っていう超難しいシミュレーションゲーム。そのときは、コミケとかもよくわかっていなかったから、近くであったイベントにパッて出てみたら……女のコばっかりなんですよ（笑)。

――それは恥ずかしい（笑)。

Ra：その中にパソコン持ち込んで(笑)。ちょっとしか売れなかった……。

――『Dragon Star2』とかはよくできていましたけど、あれはいつごろ作ったんですか?

Ra：高校2年の後半くらいですね。あのときは、絵とか音楽とか1人でやってしまったんで、プログラムに時間がかけられなかった。

――そこまで1人で作るということは、だいぶそれまでに修業していたということだと思うのですが……。

Ra：最初にパソコン買ったときから、ゲームを作るのが目的だったんで……。最初に買ったのがFM-NEW7だったんですけど、買ったその日から3日間マニュアルを読みつづけて、3日目から作り始めてた……。

――つまりもう昔からゲームを作るのが好きだったと?

Ra：そうですね。

――Jordanさんはいつごろから修業していたんですか?

Je：ずいぶん昔、最初に買った機械はVIC-1001だったんです。それで、入門書とかを読んで……。

――だいぶ昔からやっていたんですね。それで、ゲームとかのプログラムを覚えたと。

Je：入門書はゲームにはあんまり役に立ちませんでした（笑)。

――X68Kの対戦ブロックくずし(『TILL THE WALLS～』）を作ったのは?

Ra：作ったのはもう1人、X68Kのプログラマーの人がいてその人が。

――アイデアを考えたのは?

Ra：それは僕なんです。基本的な仕様だけ紙に書いてその人に渡したんです。最初はもう少しゲームのほうで凝っていたんですけど、出来上がったものを見てみたら、ゲームじゃなくてそのまわり（背景のグラフィック）がすごくなっていた……。

――飛行機の取り込みが出てきてしまったと……（笑)。あの音楽はどうやって?

Je：サンプラーを使って、MIDIで鳴らしたんです。

――それを全部サンプリングしたと……。では、まとめということで同人ソフトを作っていて苦労したところとかは?

Ra：期間が短い!

Je：苦労したのは、プログラマーの体力がなかったこと。

――（笑）体力?

Ra：彼、電話して聞いたりすると「今日、体調悪いからなんにもやってない」とか言うんですよ（笑)。イベントまであと数日しかないのに（笑)。

――体力がないって、すぐ疲れちゃうとか、眠くなっちゃうとか?

Je：はい。

――開発期間はどのくらいなんですか?

Ra：絵とか音楽は前からやっておいて、プログラムはだいたい……3日前。

――X68Kのほうは?

Je：10日くらい……。

――じゃ、最後にゲームを作るうえで心掛けていることは?

Ra：絵や音楽とか、そのへんに最近注意していますね。……質とかを。あと、X68Kの場合は手軽に遊べるゲームっていうのを中心に考えています。

ここまでわかれば、もう半分はできたも同然！　でも、もう半分大変なことがあります。それは、この法則をうまくプログラムに直さなくてはならないということです。

画面の大きさが（39，24）が最大だとしたら、X軸は0～39の間を、Y軸は0～24の間を行ったりきたりさせるだけでいいわけでなのですが、慣れないうちはプログラムを直すのに悩んでしまいがちです。

こちらで試しに直したのが、リスト1です。でも、これだけが別に正解というわけではなくて、これ以外のプログラムでもちゃんとボールが動いていればそれでいいのです。自分なりに考えてみるのもいいかもしれないね。

リスト1では、画面の大きさは（26，15）で最大にしてありますが、これはそれぞれの機種に合わせて値を変えれば、画面の端で反射するようになります。

さあ、これで基本的なボールの動きはプログラムすることができました。しかし、まだ試練は残っています。リスト1のような基本的なプログラムは短く簡単に済みますが、各機種に合わせて見栄えのよい滑らかなボールの動きをさせようとすると、いろいろな手続きが必要となってどんどん大変になってゆくのです。たとえば、リスト2やリスト3は機種を限定してスプライトという物体を動かす専門の命令でボールをなめらかに動かしていますが、ボールを動かしている部分は全体のほんのちょっとで、残りはすべてそのための準備に費やしているのです。

BASICの基本的な命令は理解しているけど、そこから先がなんかできない

まず**10行**で、X，Y，PX，PYという変数に値を入れます。X，Yというのは、ボールのXとY座標に使うので、あらかじめ（15，10）という値を入れておいたわけですね。PXとPYは、XとYの方向にそれぞれどれだけ動くかというのをとっておくのに使うのです。つまり、X方向に＋1、Y方向に－1動くというのをまず覚えさせておくのです。

20行では、XとYの値を、MXとMYという変数にも取っておいています。なぜそうするのかは、ひとまず置いといて、**30、40行**を見てみましょう。X，Yの変数にそれぞれ、PX，PYをたし算しています。XとYは、ボールのXY座標ですから、ここでボールをPX，PYが覚えている数だけ動かすことになります。もちろん、X，Yという変数の上で動いただけの話で、実際に画面の上で動くのは、**50、60行**で行ないます。まず、**50行**でX，Yの変数の示す座標に、「＊」のキャラクタを表示します。そして、**60行**で動かす前の座標（だからMX，MYにとっておいたわけですね）にあったボールを消しています。消さないとボールは出たままになってしまいますからね。

ボールが反射する判断は、**30,40行**のIFという命令で行なっています。たとえば**30行**では、X座標にPXをたして動かした結果、Xが0か26になったらPXの値をマイナスに、つまり1だったら－1に、－1だったら1にしなさいということで、ボールの進む方向を変えているのです。

Y座標についても、**40行**で同じように行っています。

70行までできたら、また**20行**へ戻されるので、**20～70行**を止めるまで処理することになります。**20～70行**を1回実行すると、ボールがちょっと動き、これを繰り返してボールを反射しながら動いているように見せているわけです。



リスト1

■ボールが反射しながら動くプログラム
PC-8801、PC-9801、X68000、MSX版

```
10 X=15:Y=10:PX=1:PY=-1
20 MX=X:MY=Y
30 X=X+PX:IF X=0 OR X=26 THEN PX=-PX
40 Y=Y+PY:IF Y=0 OR Y=15 THEN PY=-PY
50 LOCATE X,Y:PRINT"*"
60 LOCATE MX,MY:PRINT" "
70 GOTO 20
```

10行は画面モードの設定。**20～90行**は、ボールのキャラクタのデータです。**100行**でそのキャラクタを定義しています。実際にボールを動かす部分は、**130～150行**でそれ以外はみんな、そのための準備をしています。

リスト2

■スプライトでボールを動かすMSX用プログラム　　MSX版

```
10 SCREEN1,0
20 DATA 00111100
30 DATA 01111110
40 DATA 11111111
50 DATA 11111111
60 DATA 11111111
70 DATA 11111111
80 DATA 01111110
90 DATA 00111100
100 B$="":FORA=0TO7:READA$:B$=B$+CHR$(VA
L("&B"+A$)):NEXT
110 SPRITE$(1)=B$
120 X=150:Y=100:PX=1:PY=-2
130 X=X+PX:IF X<8 OR X>240 THEN PX=-PX
140 Y=Y+PY:IF Y<8 OR Y>160 THEN PY=-PY
145 PUTSPRITE1,(X,Y),15,1
150 GOTO 130
```

10～100行までは、ボールのキャラクタのデータの準備をする部分です。105～110行で画面の設定、初期化をすべて行っています。130行は注釈で、何の意味もありません。
実際にボールを動かしている部分は、140～170行だけです。

……。という症状は、こういった各機種独特の命令や、決まり文句みたいなものがよく分かっていなかったり、手続きの方法がわからない場合がほとんどです。たとえば、リスト2や3ではボールの形を定義していますが、この定義の方法や、定義してからその形を表示するまでの方法も、いろいろな手続きを取ってからでないとダメだったりして、なかなか理解しにくいです。
プログラムの基本的なステップを越えたら、次はこういった短いサンプルプログラムなどをたくさん見て、それぞれの機種のプログラムのパターン、決まり文句みたいなのを覚えて、使っていくのが近道だと思いますよ。

10～20行は、PUT&GETルーチンのための設定。30行は、画面の初期化とクリアです。40～140行の間で、ボールのキャラクタを番号1に、なにもない空白を番号0にセットしています。実際にボールを動かしている部分は、160～200行です。

というわけで、リスト2はMSX2用のリスト、リスト3はX68000用（X-BASIC）のリストです。この2つの機種には、スプライトというキャラクタ（ここでいうボールのような、1つ1つ動く物体）を自分で作り、ドット単位に自由に動かせる機能が付いているので、それを使ってボールの動きを滑らかにしてみました。本来のブロックくずしや、テニスゲームなどのボールはこのようなスムーズな動きですよね。ただこれ以外の機種、たとえばPC-88やPC-98も、ドット単位ではないけれど、8ドットごとに動かしたりしてやればキレイに動いて見えます。しかしBASICだけでは、ボールの形を作ったり動かしたりはできないので、以前掲載したPUTルーチンなどを使わないと大変です。それを使った例がリスト4、5です。

リスト3 ■スプライトでボールを動かすX68000用プログラム　MSX2 X68000版

```
10 dim char s(63)
20 s={
30  0,0,7,7,7,7,0,0,
40  0,7,7,7,7,7,7,0,
50  7,7,7,7,7,7,7,7,
60  7,7,7,7,7,7,7,7,
70  7,7,7,7,7,7,7,7,
80  7,7,7,7,7,7,7,7,
90  0,7,7,7,7,7,7,0,
100  0,0,7,7,7,7,0,0 }
105 screen 1,1,1,1
110 sp_init():sp_def(0,s,0):sp_on(0,127
):sp_disp(1)
120 x=150:y=100:px=1:py=2
130 /* main */
140 x=x+px:if x<16 or x>400 then px=-px
150 y=y+py:if y<16 or y>400 then py=-py
160 sp_move(0,x,y,0)
170 goto 140
```

リスト4 ■グラフィックでボールを動かすPC-88用プログラム　PC-8801版
※ただし、同人ソフト大全集Vol.3または、'89年5月号のPC-88シリーズ用PUT&GETルーチンが必要です。

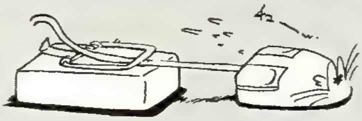
```
10 CLEAR ,&HBBFF:BLOAD "put",R
20 POKE &H4000,1:POKE &H4001,8:STATUS &H
4000
30 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
40  DATA 0,0,2,2,2,2,0,0
50  DATA 0,2,7,7,2,2,2,0
60  DATA 2,7,2,2,2,2,2,2
70  DATA 2,7,2,2,2,2,2,2
80  DATA 2,2,2,2,2,2,2,2
90  DATA 2,2,2,2,2,2,2,2
100 DATA 0,2,2,2,2,2,2,0
110 DATA 0,0,2,2,2,2,0,0
120 CHAIN 0,0,0
130 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 7:READ C:PSE
T(X,Y),C:NEXT X:NEXT Y
140 CHAIN 0,0,1:CLS 3
150 X=15:Y=10:PX=1:PY=-4
160 MX=X:MY=Y
170 X=X+PX:IF X<4 OR X>60 THEN PX=-PX
180 Y=Y+PY:IF Y<8 OR Y>160 THEN PY=-PY
190 WRITE MX,MY,0:WRITE X,Y,1
200 GOTO 160
```

リスト5 ■リスト4をPC-98シリーズで動かすための変更点リスト　PC-9801版
※ただし、同人ソフト大全集Vol.3のPC-98シリーズ用PUT&GETルーチンが必要です。

```
10 CLEAR ,&H5000:MSEG=&H5000:DEF SEG=MSE
G:BLOAD"put",0:DEF USR=0:A=USR(0)
20 SG=&H6000:ADR=0:WX=1:WY=8:CMD SG,ADR,
WX,WY
195 FOR A=1 TO 100:NEXT
```

MSX2のおへや

マウスオペレーティング・キャラクタ・エディタに再び機能を追加する



今回より新連載が始まりましたが、このコーナーは相変わらず営業していますので、これからもよろしくね。

というわけで今月は、前回で機能を追加したキャラクタ・エディタに、さらに機能を追加してより便利にする！というものなのです。

今回はパレットの設定と、それのロード・セーブ機能を増やすというプログラムで、今までは基本の16色しか使えなくてホロリとしていた人も、これで512色の中から好きな色を選んで使うことができるようになります。

機能を追加するためには、前回（同人増刊Vol.5または、本誌'90年4月号）のリストにリスト6を追加します。

このパレット機能を追加すると、PALETというコマンドがメニューに追加されるので、そこをクリックすればパレット設定をすることができます。

パレット設定の対象となる色は、現在選んである色(右上に表示されている色)です。色の成分がRGBに分かれ棒グラフで表示されますから、マウスのカーソルでそれを伸ばしたり縮めたりして色を選んでください。

また、16色の色メニューの下の部分をクリックすると、その色データを参照することができます。

設定したパレットのデータは、キャラクタのデータをセーブしたときにいっしょにセーブされます。ロードするときにはパレットファイルをロードするかどうか聞いてくるので、パレットファイルがないときは、〔N〕キーを入力するようにしてください。

ではまた、次回をお楽しみに。

リスト6

■マウスオペレーティング・キャラクタ・エディタに再び機能を追加するプログラム MSX2版

```
10 CLEAR 500,&HDADF:BLOAD"cc":CLS:FILES"
*.chr":PRINT:PRINT
17 PF$=LEFT$(WF$,LEN(WF$)-3)+"pal":PRINT
:PRINT"Read palette file?(y/n/f)";:A$=IN
PUT$(1):IF A$="y"ORA$="Y"THENPF=1ELSEIFA
$="f"ORA$="F"THENPRINT:INPUTA$:PF$=A$+".
pal":PF=1
25 DIM P(15):FORA=0TO15:READP(A):NEXT:DA
TA 0,7,56,63,448,455,504,511,0,73,146,21
9,292,365,438,511
55 IF A$<>"n"ANDA$<>"N" THENBLOADPF$:FOR
A=0TO15:P(A)=PEEK(&HDAE0+A*2)+PEEK(&HDAE
1+A*2)*256:NEXT
57 FORA=0TO15:COLOR=(A,(P(A)¥8)AND7,(P(A
)¥64)AND7,P(A)AND7):NEXT
970 DATA PALET
1200 IFCX=6THEN1430 ELSE IFX>127THEN1230
1300 IF CX THENIFCX=6THENGOSUB1339:CX=0
ELSE GOSUB1340:CX=0
1332 IFCX=6THENGOSUB1390
1339 LINE(0,176)-(160,200),0,BF
1350 COPY(350,20)-(509,211),0 TO WF$:GOS
UB1470:GOTO1100
1390 CX=176:B=P(C)AND7:Z(0)=B:A$="B":GOS
UB1400:B=(P(C)¥8)AND7:Z(1)=B:A$="R":GOSU
B1400:B=(P(C)¥64)AND7:Z(2)=B:A$="G":GOSU
B1400:COLOR=(C,Z(1),Z(2),Z(0)):A=12:CX=6
:RETURN
1400 PSET(24,CX),15:PRINT#1,A$;":":IFB=0
THEN1420
1410 FORA=0TOB-1:LINE(40+A*16,CX)-(53+A*
16,CX+7),7,BF:NEXT
1420 LINE(40+B*16,CX)-(168,CX+7),0,BF:CX
=CX+8:RETURN
1430 A=X¥8:B=Y¥8:IFX>127THEN1100
1440 IFB=17THENC=A:GOSUB1390:GOTO1020ELS
EIFB=18THENP(C)=P(A):GOSUB1390:GOTO1020E
LSEIFB<21THEN1100
1450 IFA=0THEN1100ELSEIFA>8THENA=8
1460 Z(B-21)=A-1:P(C)=Z(0)+Z(1)*8+Z(2)*6
4:GOSUB1390:GOTO1100
1470 FORA=0TO15:POKE&HDAE0+A*2,P(A)AND25
5:POKE&HDAE1+A*2,P(A)¥256:NEXT:BSAVEPF$,
&HDAE0,&HDAFF:RETURN
```

今回はボールの動きを簡単に説明しましたが、本当はボールに速さがあったり、角度が変わったりしてもっと多彩な動きをしますよね。次回は、そのあたりをもうちょっと詳しく説明してみちゃおうと思います。でも、基本的には今回の応用ですべて可能ですから、みなさんもいろいろと応用して、作ってみるといいでしょう。基本はすべてここで説明しましたので、あとはキミの努力次第！このアルゴリズムさえ理解できれば、あとはそれを機種ごとの記号（プログラム）に置きかえるだけですよ。

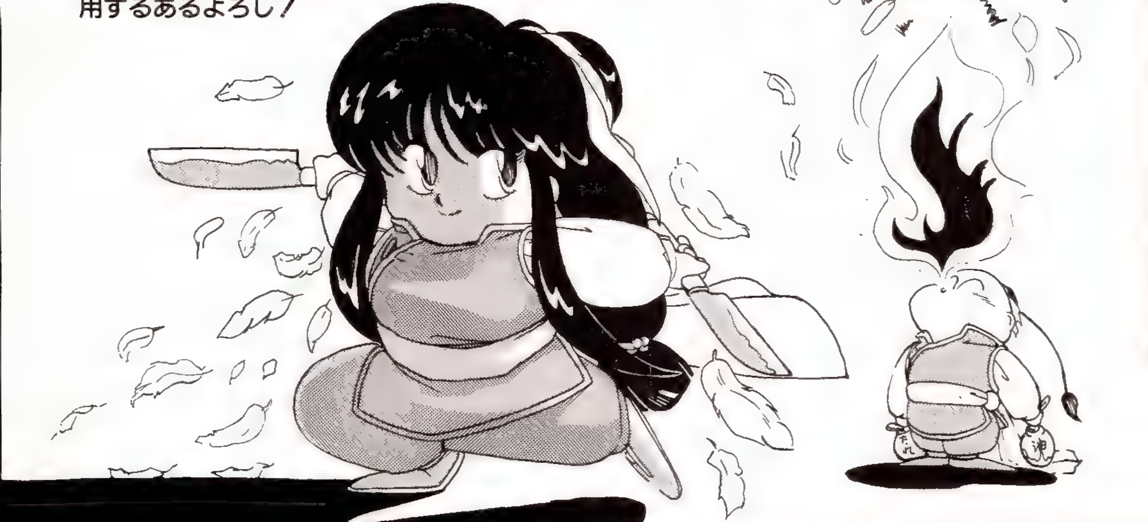
そんなわけで、次回はもっと詳しく、ボールの動きだけでなくて「ブロックくずし」そのものを完成させたいと思います。では。

（おにおん）

おにおんのアルゴリズムを見切ったぞ!?

ニイハオ!! みな、同人ソフト作ってるあるか？ 今回は前回の続きで、ブロックくずしのボールの動きの講座あるよ／よ〜く読んで、基本的なアルゴリズムを理解し、どんどん応用するあるよろし／

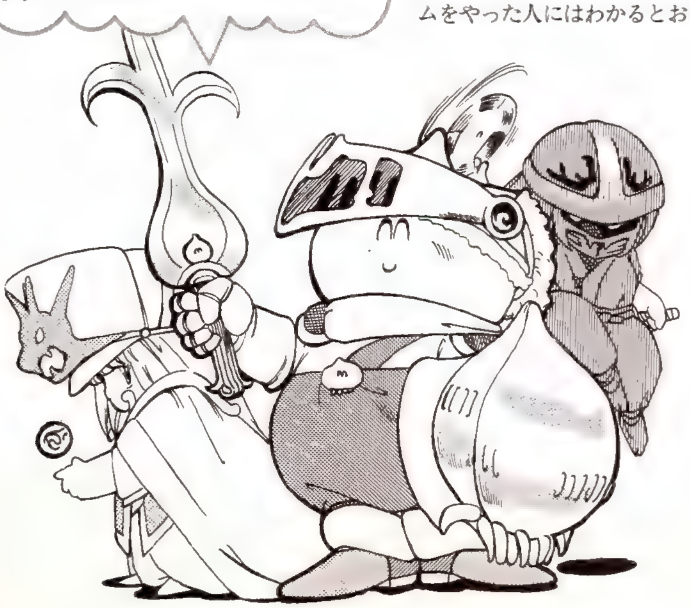
今回のアルゴリズム
ブロックくずしの巻
●その2



イラスト／Y人

アルゴリズムというプログラムのいろいろな法則を覚えながら、それぞれの機種でソフトを作ってしまおう！というこのコーナー。2回目は、前回の続きでボールの動きについてもっと深く考えて、ブロックくずしのゲームにさらに近づけてみるからね。

花粉の季節も終わったことだし、がんばってゴーだ!?



前回は、ボールがカベに反射してポンポン動くところまでやりましたが、昔からある本物の（？）ブロックくずしのゲームをやった人にはわかるとおり、ボールがもっと多彩な動きをしないとちゃんとしたゲームにはなりません。

まず、スピードを上げることを考えてみましょう。前回のMSXやX68Kなどの、ドット単位でボールを動かしているプログラムであれば、ボールのスピードを上げるのは簡単です。ボールが1回に動くドット数を増やしてやればいいのです。つまりこれは、ボールが動く方向を覚えている変数の値を変えてやればいいのですから簡単です。ただし、あまり大幅に移動させる数を増やすと、ガタガタ動いているように見えてしまうので注意しましょう。ボールが1度に動くドット数は、X軸Y軸それぞれ別に決められるようにしておくと、さらに動きのバリエーションが広がります。

たとえば、1度に上下に1ドット、左右に3ドット動くようになっているとすると、ものすごく左右に飛び回るスピードの遅いボールに見えますし、上下に2ドット、左右に1ドットの動

きのボールだと、あまり左右には振れないスピードの速いボールに見えます。

ブロックくずしのボールは、このように上下左右の移動の大きさを調整して、ボールの多彩な動きを出していたわけなんですね。普通、上下方向の大きさを増やすとボールが速くなったように感じて、左右方向の大きさを増やすと左右に動き回るパドルで追いにくいイヤなボールになります。

普通のブロックくずしではこの値を上のカベにぶつかったらこうとか、ここの段のブロックに当たったらこうするとかプログラムしてあって、いろいろと飽きさせないボールの動きを出しているのです。



では、ドット単位でボールを動かせないPC-88やPC-98の場合、また一度にたくさんのドット数を動かしたくない場合はどうするのでしょう？　これは、上下または左右に動くスピードを遅くすればいいのです。たとえば、下に3回分動いたら、左に1回動く………なんて感じに。人間の目はいいかげんなので、一度に大きくしか動かせない場合でも、これを使えばけっこう美しく動いているように見えるものです。

これをどうやってプログラムするかは、あとでサンプルプログラムを載せるのでそれを参考にしてもらえばわかると思いますが、要するに何回動いたかというカウンタと、何回目に1つ動くかというのを覚えておく変数があればいいわけです。



柳ひろひこさん

今回のアルゴリズムゲスト♡

mugen loop softwareで、グラフィックとプログラムを担当。今までの作品は、『Marmalade』、『Marmalade 2』、『Marmalade 2+』など、ブロックくずしが中心。スジがいいのがポイント。

おにおんの 底ぬけ脱線インタビュ～ その1

——mugen loopって、できてまだ新しいサークルなんですか？

柳：一昨年のパソケットⅢで、おれが加わったんです。その前もあったんだけど、ゲームは出してなくて。

——それはどーゆうふうに知り合ったの？

柳：大学の友達っていう感じで。コンピュータ研究会だったんです。プログラム組めるからっていうことで、最初はローダーか何かをやってくれないかって呼ばれて……。で、何だかんだしてるうちに、『Marmalade』を出すハメに……。

——スカウトされて？

柳：それまでPC-88とか持ってなかったから、友達のところに行きながらやってたんだけど、買わないとできないな……と思って。アンチPC-88ユーザーだったんだけど、しょうがなく……。

——アンチということは他のマシン派だったと……。なぜPC-88はだめだったの？

柳：X1ユーザーだったんです。PC-88が嫌いだったわけは、あんまりないんだけど……。

——みんなが持っているから？　メジャーな機械だったからとか？

柳：そう。メジャーはだめなんですよ（笑）。

——X1はいつごろ買ったの？

柳：大学入ったときだから……、4年前。BASICでいろんなことやって遊んでた。

——じゃあそれまでは、同人ソフトは出していなかったの？

柳：一応、「スタジオ蛇」っていうのを個人的に持っていて、そこからC.G.集を1回だしたことがある。

——じゃ、PC-88で最初に作ったのが、『Marmalade』だったの？

柳：買って1か月しかなくて、本とアセンブラをそろえてくれて……。

——それで、はい作りなさいと。

柳：X1でマシン語やって、スクロールくらいがやっとできるくらいだったんで……。『Marmalade』のときは、プログラムがかなり貧弱。

——それで、『Marmalade 2』、『～2+』を……。

柳：『2』でできなかったことを、『2+』でやろうと……。『3』って名前を付けてもよかったんだけど……。じつは『2』の最初に出てくる絵が2画面描いてあって、そのころまだうまくスクロールができなかった。でも、描いた人に申し訳ないから、次は出そうと……。で、それを次に使おうと思ったんだけど、絵の中に2っていう文字が入っちゃってたから……。

——2を変えようがなかったから、2+に（笑）。でも、そーやってどんどん作れていけちゃうのは、フログラムのスジがよかったんですね。ゲームをブロックくずしにしたワケは？

柳：ブロックくずしって、一番簡単な処理ルーチンだと思ってたんです。あと、おれはアドベンチャーとRPGとシミュレーションって嫌いなんですよ。アクションでなきゃ嫌だから。

——ブロックくずしを作るうえで、ボールの動きとかは苦労はしませんでした？

柳：しました。『2』のときに、動くブロックっていうのが出てくるんだけど、それの当たり判定とかが、なかなかうまくいかなくって、結局『2+』では直したんだけど、今度は復活ブロックが出てくるとき、上にボールがあるとボールの動きとかがおかしくなっちゃって、それが1週間くらい直らなくて……。

——玉ってどのくらいの単位で動いているの？

柳：縦2ドット、横4ドット単位。

——ということは、横に動くときは。

柳：半キャラ状態のものが2種類とってあるんです。

——じゃあ、プログラムも大変でしょ。そのぶん滑らかに動くけど。

柳：そうですね。でも、それをやらないとボロいですからね。

——ボロい（笑）。

ドットごとにボールを移動させられる場合でも、もちろんこの方法は使えます。「下に３ドット動いたら、右に１ドット動く」というのと、「下に３ドット、右に１ドット一度に動く」というのは全体のスピードさえ調節すれば同じ動きになることになります。マシンのスピードが速かったり、BASIC をコンパイル（マシン語に直すことね）できる場合には、あとの方法のほうがより美しく動くので、そちらがよいでしょう。

100行ではまず配列の初期設定と、画面クリアをしています。**110行**ではブロックを描いています。ブロックは左から全部で10個。ブロックがまだ消えていないというフラグ(しるし)に配列変数Gに１を入れておきます。

120行は、ボールのデータの初期値です。X,Yは、ボールのX,Y座標の値。PX,PYは前回もやったとおりX,Yそれぞれにボールの進む方向。SX,SYはX,Yそれぞれ何回に１回動くかというのを記憶しておく変数です。たとえばSXが２であれば、ほかの作業を２回するごとに１回X方向にボールを動かすということになります。これを調節すれば、ボールの角度、スピードなどがコントロールできるわけです。ここでは、２回に１回ボールが動くようになっています。CX,CYは、そのためにカウントをしておく変数です。また、**130行**で設定しているTXというのは、ラケットのX座標です。ラケットは、X方向にしか動かないのでXだけでいいわけですよね。

そして、いよいよ**140行**からがプログラムをループさせて何回も動くようにしている部分です。**140**で、もとのボールの座標をとっておいて、**150〜160行**でカウンタが指定した回数まで進むと、ボールの座標を動かします。ボールがいつまでも同じカベにあたっているようなら、ここで方向も変えます。そして、**170〜180行**でもとの位置にあったボールを消して、新しい位置にボールを描くと、ここまでは前回やったものとあまり変わりません。

ここから先は、ラケットを動かしたりする部分です。**190行**でいきなりラケットを描いています。ここのPRINT文では、左右に１つずつスペースがあいているので、１つ動いてもラケットが残らないで消えてくれます。ですから、ボールのように前の座標を消す必要はありません。

200行は、ラケットに当たったかどうかを判定しています。まず、Y座標がラケットと同じかどうかを判断して、同じならさらに、ラケットのX座標から右へ３個分以内の場所に、ボールのX座標があるかというのを判断しています。そして、ラケットにあたっている場合は、ボールの進行方向を上にします。ABS(n)というのは絶対値ですから、PYは必ずマイナス(上)になるのです。**210行**では、ブロックに当たったかどうかの判定をしています。ラケットと同じような方法で、Y軸がブロックのある４と同じで、さらに左から何個目のブロックかを算出して(C=X¥3というところ。¥は小数点の出ない割り算のこと)その場所に対応した配列変数Gの内容を見て、ブロックがあるようなら配列変数の内容を０にし、ブロックも消すようにしています。そして、ボールがはねかえるように、PY=-PYをしておきます。

220〜240行はラケットを動かす部分。ここは、各機種でいろいろと違うので、それぞれのやり方を覚えておくといいですよ。**250行**は、全体のスピードを調節するためのウエイトです。機種のスピードに合わせて好きなように変えてみましょう。

260行でまたボールが動くところに戻ってあとはその繰り返しです。

リスト1

■ブロックくずしの基本的なプログラム

PC-9801、PC-8801*、MSX全機種*版　・マークの機種は変更リストを入力してください

```
100 CLS:DIM G(9)
110 FOR A=0 TO 9:LOCATE A*3,4:PRINT"[ ]"
:G(A)=1:NEXT
120 X=5:Y=10:PX=1:PY=1:CX=0:CY=0:SX=2:SY
=2
130 TX=0
140 MX=X:MY=Y
150 CX=CX+1:IF CX=SX THEN CX=0:X=X+PX:IF
 X<1 OR X>28 THEN PX=-PX
160 CY=CY+1:IF CY=SY THEN CY=0:Y=Y+PY:IF
 Y<1 OR Y>14 THEN PY=-PY
170 LOCATE MX,MY:PRINT" "
180 LOCATE X,Y:PRINT"*"
190 LOCATE TX,13:PRINT" === "
200 IF Y=13 THEN IF X>TX AND X<TX+4 THEN
 PY=-ABS(PY)
210 IF Y=4 THEN C=X¥3:IF G(C)=1 THEN PY=
-PY:G(C)=0:LOCATE C*3,4:PRINT"   "
220 A=INP(&HE0)
230 IF A=239 THEN IF TX>0 THEN TX=TX-1
240 IF A=191 THEN IF TX<27 THEN TX=TX+1
250 FOR A=1 TO 200:NEXT
260 GOTO 140
```

リスト2

■リスト１の変更リスト ―――――― PC-8801版

```
220 A=INP(0)
230 IF A=239 THEN IF TX>0 THEN TX=TX-1
240 IF A=191 THEN IF TX<27 THEN TX=TX+1
250 FOR A=1 TO 50:NEXT
```

リスト3

■リスト１の変更リスト ―――――― MSX全機種版

```
220 A=STICK(0)
230 IF A=7 THEN IF TX>0 THEN TX=TX-1
240 IF A=3 THEN IF TX<27 THEN TX=TX+1
250 FOR A=1 TO 10:NEXT
```

リスト１の98版とあまり変わりありませんが、なるべく小文字で打ち込んでください。また、行番号に依存するものはあまりよくないので、前回のその部分を変更しました。これは、X68Kのプログラムは、リナンバーしてもプログラム中の行番号が直らないため、GOTOやGOSUBなどは避けたほうがいいという理由からです。あとはリスト１と変わりませんので、リスト１の解説をそのまま読んでOKです。

リスト4

■ブロックくずしの基本的なプログラム―――― X68000版

```
  100 cls:dim g(9)
  110 for a=0 to 9:locate a*3,4:print"[
]":g(a)=1:next
  120 x=5:y=10:px=1:py=1:cx=0:cy=0:sx=2:
sy=2
  130 tx=0
  140 while -1:mx=x:my=y
  150 cx=cx+1:if cx=sx then cx=0:x=x+px:
if x<1 or x>28 then px=-px
  160 cy=cy+1:if cy=sy then cy=0:y=y+py:
if y<1 or y>14 then py=-py
  170 locate mx,my:print" "
  180 locate x,y:print"*"
  190 locate tx,13:print" === "
  200 if y=13 then if x>tx and x<tx+4 th
en py=-abs(py)
  210 if y=4 then c=x¥3:if g(c)=1 then p
y=-py:g(c)=0:locate c*3,4:print"   "
  220 a=stick(1)
  230 if a=4 then if tx>0 then tx=tx-1
  240 if a=6 then if tx<27 then tx=tx+1
  250 for a=1 to 10:next
  260 endwhile
```

さて、今回はさらにブロックくずしのゲームに近づけみようと思います。そのために、まずプレイヤーが操作するラケット（ボールをはね返すもの）、そして当然（？）、当たると消えるブロックも付けてみましょう。

それらをすべて入れてみたサンプルプログラムがリスト１～４です。

まずラケットですが、ラケット自体を表示したり、左右に動かしたりするのはけっこう簡単なことですが、問題はボールがラケットに当たったかどうか、そして跳ね返るときはどうすればいいか、というのが難しいのではと思います。今回のリストでは、ボールとラケットのY座標が同じで、さらにラケットのX座標から右に３つ以内にボールのX座標があるというのを判断して、ラケットに当たったかどうかを判定しています。当たったかどうかというのはいろいろな方法がありますが、このX，Y座標を使って判断するという方法が一番簡単で、かつ速く、どの機種でも使うことができるのでよいのではないでしょうか。

ブロックに当たったかどうか、というのも同じような方法でできます。まず、ブロックがありそうな場所にボールが来たらその場所にブロックが残っているかを確かめて、残っていればそのブロックを消す！という方法です。このサンプルプログラムでは、G（n）という配列変数を使ってブロックがあるか、すでに消えているかというのを記憶させています。

おにおんの 底ぬけ脱線インタビュ～ その2

――グラフィックの絵は、前から描いていたの？

柳：落書き程度にはしていた。『２＋』の前の年の夏に、後輩のサークルでマンガを描いたことがあったけど、それで初めてケント紙とか、ペンがこういうのがあるとか教えてもらって……。

――ペンでそのときはじめて？　ペンになれたりするのが大変じゃないの？？

柳：それはなんか。後輩もおどろいていたけど……。

――スジがよかったんですね（笑）。プログラムも、絵もどっちもすぐできるようになっちゃって。プログラムか、絵を描くのか、どっちか取りなさいって言われたら、どっちを選びます？

柳：どっちも何とも言えないんですね。絵をやってるときは、プログラムやりたくなってきて、プログラムやってるときは、絵を（笑）やりたくなって。

――それは現実逃避では（笑）。

柳：今は、どっちかって言うと絵のほうを取ってるかな……。

――絵を描くときに、心がけていることとかありますか？

柳：『２＋』のときは、とにかくフレームアウトすることを考えて……、フレームの中に全部入ってしまうC.G.っていうのは、インパクトが弱いから、それで全部外に出るように……。

――うう一一む。なるほど。

柳：あと、とにかく見せるっていうことだったんで、４枚担当したんですけど、その中で、自分でつけた条件なんですけど、♡が見えてて、表情があって、アングルとか絵が同じにならないようにっていうのがあって、大変でした。

――アングルとか大変ですよね。顔の向きとかもいろいろにしないと。

柳：でも、片側しか描けない。

――でも、違う方むいている絵もあるよ。

柳：あえて練習してないので、C.G.の場合は反転させればいいから。

――（笑）反転とは。そーやって作ったものもあるの？

柳：『２＋』のときはやってないかな。だからいつも描いている方向のやつしかないと思う。

――こういうHな絵とかは、ファン・サービスとかサークルの方針とかなの？

柳：っていうか、おれがもともとそういうのしか描かないから。

――単に、そういうのが好きだったから（笑）？

柳：はい（笑）。

――ゲームを作るうえで気にしていたこととか、気をつけていたことは？

柳：やっぱり、最初のころから気にしていたのは、難しくしないで……。結局、絵がウリだったから、絵を全部見せなきゃ意味ないなって思ってたんで。

――プログラムを組むうえで、気をつけていることとかは？

柳：アルゴリズムを一番重視しています。速いルーチンでも、アルゴリズムが汚いと避けて……とか、遅くてもきれいなほうを取るようにして……。

――それじゃ最後に、今後作っていきたいゲームとか、モノとかは？

柳：うーーーん（悩む）。

――自分から、これがやりたいっていう夢とか、目標とかはないですか？

柳：ないですねー。絵はもう少しうまくなりたいけど。

――ふしぎな感じ（笑）。

MSX2のお部屋

シーケンシャル・ファイル・ローダー

まだまだ続くこのコーナー、今回は小粒だけどもプログラムを開発するときなどに便利かな?というようなプログラムを紹介しましょう。難しい名前が付けてありますが、これは何をするものかというと、単にマシン語ファイル(BSAVEしたもの) でないファイルであっても、メモリにロードしてきてしまうというものなのです。「なーんだ」と思うかもしれませんが、マシン語のプログラムを開発するときなどには、ちょっとだけ便利なのです。

BASICとリンクして動作するようなプログラムを作る場合、普通のアセンブラで作ったファイルは、BASICからはBLOADできません。そこで、このプログラムを使って読んでくるわけですね。さらに、MSX2だけでなく他の機種で開発するのも容易になります。3.5インチのディスクが付いたPC-98などがあると、最適なのではないでしょうか(ただし、98上でZ80のアセンブルをするプログラムが必要です)。

打ち込み方&使い方

まず、リスト5を打ち込みましょう。全部打ち込んで、実行させると打ち間違いがないかどうかチェックをします。間違いがあるようなら、怪しい行を表示して止まります。間違いがないようならディスク上に"FR"というマシン語ファイルを作ります。

これで準備OK。このルーチンを使う前には、ロードする場所をCLEAR文で確保するのを忘れないようにしてください。また、このプログラムは Vol.5の画面ロード・セーブルーチンとも同時に使用できます。

BLOAD "FR" , R

以上のように初期設定をすると、BASICの命令が1つ追加されます。

IPL"ファイル名"、スタートアドレス"ファイル名" で、指定したファイルの内容をスタートアドレスで指定した番地からロードします。

ただし、ファイル名にはドライブ指定を入れることができず、拡張子は必ず"COM"になります。ロードは、必ずカレントドライブからになります。また、スタートアドレスを省略すると、C000Hからロードします。

リスト5

■シーケンシャル・ファイル・ローダーのプログラム——MSX2版

```
10 CLEAR 500,&HD9FF:I=&HDA00:N=1000
20 S=0:FOR A=1 TO 32:READ A$:B=VAL("&H"+
A$):S=S+B:POKE I,B:I=I+1:NEXT
30 S=S AND 255:READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>
S THEN PRINT"data error in"N"-"N+10:END
40 N=N+20:IF N<1160 THEN 20
50 PRINT"Data read complete."
60 BSAVE"fr",&HDA00,&HDAF8,&HDA00
70 END
1000 DATA 01,05,00,11,03,FE,21,0C,DA,ED,
B0,C9,C3,12,DA,00
1010 DATA 00,00,7E,FE,20,C2,51,DA,23,18,
F7,7E,FE,20,20,03,AE
1020 DATA 23,18,F8,FE,2C,C9,3A,11,DA,B7,
20,0E,C5,ED,5B,D7
1030 DATA DA,0E,14,CD,7D,F3,C1,B7,20,14,
16,00,5F,3C,E6,7F,0F
1040 DATA 32,11,DA,2A,D7,DA,7B,C6,32,5F,
19,7E,37,C9,37,3F
1050 DATA C9,CD,7D,DA,ED,5B,D7,DA,0E,0F,
CD,7D,F3,B7,C2,EC,7C
1060 DATA DA,CD,26,DA,D2,71,DA,2A,0F,DA,
77,23,22,0F,DA,18
1070 DATA F0,ED,5B,D7,DA,0E,10,CD,7D,F3,
C3,F0,DA,CD,64,4C,E2
1080 DATA E5,CD,D0,67,7E,FE,09,38,02,3E,
08,32,DB,DA,23,5E
1090 DATA 23,56,ED,53,D4,DA,21,00,C0,22,
0F,DA,E1,CD,1B,DA,4C
1100 DATA 20,08,23,CD,2F,54,ED,53,0F,DA,
22,F1,DA,2A,72,F6
1110 DATA 01,09,00,09,22,D7,DA,AF,32,11,
DA,77,23,01,20,08,B8
1120 DATA 71,23,10,FC,36,43,23,36,4F,23,
36,4D,23,06,19,77
1130 DATA 23,10,FC,21,00,00,11,00,00,13,
0E,00,ED,B0,2A,D7,40
1140 DATA DA,01,32,00,09,EB,0E,1A,CD,7D,
F3,C9,2A,F1,DA,C9
1150 DATA 21,00,00,F1,C9,00,CD,83,DA,10,
F6,FD,E1,C9,E5,21,A5
```

ブロックくずしの基本的なアルゴリズムは大体こんなものです。あとはこれにパワーアップを付けるなり、ボールの数を増やすなり、グラフィックを凝るなりして味をつけていけば、それらしいゲームに変身!!するわけです。といっても、この味付けがけっこう大変なので、がんばってデータを作って、良いものに仕上げてくださいね。

今回は、テキスト(PRINT文を使って表示する部分)を使ったので、それぞれの機種でのプログラムの組み方の違いはキーの入力だけでしたが、次回からはグラフィックなども使って、いろいろな機種でのプログラムについて話していきますからお楽しみにね。もちろん、誌面の都合であんまり凝ったグラフィックとかは難しいですが、なるべく88、98、X68K、MSX2はフォローします! ではでは!?

(おにおん)

おにおんのアルゴリズムを見切ったぞ!?

コンニチワ！　今回からはアドベンチャーゲームのアルゴリズムあるよ～。楽しいストーリーをジャンジャン考えて、おもろいゲームに仕上げるよろし♡　これで夏コミはバッチリ!?



イラスト／Y人

今回のアルゴリズム

アドベンチャーゲームの巻　●その1

いろいろなゲームのアルゴリズムを覚えて、あなたの同人ソフト作りに役立てよう！というこのコーナー。

今回は、同人ソフトのポピュラーなジャンルの1つ、アドベンチャーゲームというものについて触れてみましょう。さあさ、よっていってね。



アドベンチャーゲームというのは、簡単に言ってしまえば、いくつかある選択肢をプレイヤーが選んでいきながら、ストーリーを進めてゆくゲームという感じになるのですが、その形式は最近いろいろありますね。今回は、その中でも簡単なほうの、ペーパーアドベンチャー風味のものを考えてみましょう。

ペーパーアドベンチャーというのは、本などになっているアドベンチャー。ちょっとストーリーを読むと、選択肢が出てきて、「……なら37へ」、とか書いてあって、その番号を探すといったタイプのアドベンチャー。これを、パソコンの上で再現してみようというわけです。

そこで今回、スーパー簡単なシナリオを1つ用意してみました(138ページ参照)。このシナリオのとおりに遊べるようなプログラムを組んでみますね。

しかし、BASICが少しでもわかる人や動けばいいという考えなら、このシナリオのとおりにプログラムを組むのはそんなに難しいことではありません。メッセージを表示し、選択肢を入力するようにして、選んだ番号から判断させ、他のシーンへ枝分かれして……というプログラムをシーンごとに組んでいけばいいわけですから。

しかし、それは間違いではありませんが、あまり美しいアルゴリズムとは言えませんね。プログラムもだらだらと長くなり、バグも出やすくなってしまいます。

そこで、今回はDATAとREADという命令を使って、データを設定するだけでいいシステム、みたいなものを作ってみましょう。この方法だと、1回メインとなるプログラムを作ってしまえば、後はデータを変えていくだけで、アドベンチャーのシナリオが変えられて便利このうえなくなります。

こういったシステムを作るときには、システムに何をさせて何のデータを与

えなければいけないか？　というのをあらかじめ考えなければなりません。考えなしにやると、楽できるはずが逆に痛い目にあってしまうのです。

今回、ペーパーアドベンチャーという場合で説明してみましょう。まず、ゲームのシーンごとに考えてみると、メッセージの表示、選択肢の表示、そしてキーの入力は、各シーンで必ず行わなければなりません。この部分をシステム(メインプログラム）でやって、そのメッセージや選択肢の内容、そしてどのシーンに飛ぶかをデータとして持っているようにすると、そのデータを変更するだけで、かなりのことができてのちのち便利です。

こういった、データとシステムの構造がなんとなく見えてきたら、紙の上にでもデータの構造を具体的に詳しく書いてみましょう。データの構造をうまく置くようにすれば、それを読んで動くメインプログラムも楽になるからです。

今回のプログラムは、次ページの表に示したとおりのデータ構造にしてみ

今回のアルゴリズムゲスト♡

HALORDさん



SPECTERS（旧LAFIEL soft）のリーダー。主な仕事は98版への移植。雑用、通販など。今まで出したゲームは、『バルゼルス』、『第二進化(98)』、『源平裏魔伝』、『EXTRA』、『SOCIAN』、『URAZARDRY』、『京都討鬼伝』、『東遊記』、『ブルネット』と多い。常に冷静でおだやかなところがポイント。

FANTOMさん



SPECTERSで、PC-88のマシン語のシステム系統のプログラム(DOSや、音楽ドライバなど）を担当。小学校3年生のころからコンピュータに慣れ親しんできたキャリアがポイント。

ASUKAさん



SPECTERSで、PC-88のメインプログラム、グラフィック、原画、シナリオを担当。HALORDさんとは対称的ににぎやかで、燃えているところがポイント。

おにおんの 底ぬけ脱線インタビュ～

——とてもたくさんソフトを作っているけど、最初に作ったのは、いつごろだったのかな？

AS：去年の今ごろ。

——つまり1年間にこれだけ出したと？

AS：そうですね。

——どんなペースで出してるとこんなになるんですか？

AS：遅くても1か月、早いと1週間。

——1年前っていうと、高校2年のころですね。最初にやろうって言い出したのは？

FA：（HALORDさんとASUKAさんの）2人。

AS：そう、パソケットに行って……。「うーん、やろうかぁ」って。で、2年になってからこいつ（FANTOMさん）を引き込んだ。スカウト！スカウト！って。

——ゲームのアイデアは誰が出してるの？

AS：（僕が）ポツポツ出す人。

FA：それで、みんなで意見を出して……。

——……で、プログラムは？

AS：言った人が作る。

——それで、あとはこんなシステムがほしいって頼むと……。

FA：こんな機能がほしいって言われると、それをせっせと作る。

HA：で、作り終わると呑気にPC-98に移植すると（笑)。

——いつもどういうゲームを作ろうと思っているんですか？　ここのソフトは、わりとアドベンチャーとかでも、バンバン場面が変わるテンポのいいものが多いみたいだけど。

HA：簡単に作れるからね……。

AS：こういうのは簡単に作れるんですよ。ペーパーアドベンチャーみたいにダーッとシナリオを紙に書いて、それをゲーム用に直し、絵を入れるだけだから……。

——シナリオってどこで、どういうふうにして書くの？

AS：家で、ヒマなときに。……のってるときに書かないとダメなんですよ、やっぱり。

——絵はあとから描くの？

AS：そう、シナリオできた後に、「えーとここが使い回せるな」みたいな感じで……、使い回さないと絵の枚数にも限りがあるから。

——じゃ1人で頭の中で考えて、絵とかも描いちゃう……って感じなんだ。

AS：あとは、だいたいできあがったものをメンバーにやらせて、おかしなところを直す。データが変なところに飛んでたりするのが、たまにあるんで……。

HA：うちの（サークル）は、よくあるアドベンチャーみたいに行ったり来たりするんじゃなく、ひたすら選択をして先に進んでいくタイプだから……。

——そこに普通のアドベンチャーと違って、テンポよく進むってところがあるんでしょうね。

AS：どうせやるなら話はテンポいいほうがいいから、だーーっと進んでって、だーーっと終わって、あーつまんなかったみたいなのとかね（笑)。

——システムとかもよくできていますね。

FA：あれはもう、速く読むだけのことを考えて作ってあるから……。

——音楽ドライバとかも作ったんですか？『東遊記』で音楽がフェードインしてくるのが新鮮だったけど……。

FA：あれは新しく、こういう機能があったらいいかなって作ったんです。

——プログラムをこれから覚える人へアドバイスは何かありますか？

FA：解析。

——人のやっていることを見ると。

FA：人のをまるっきり取るっていうのはよくないけど、人の技術を吸収する。

——ゲームを作るうえで1番気にしていることは何？

AS：1番は、まず間に合わせることと。

——間に合わせる(笑)。そこが、このサークルが同人ソフトをいっぱい作り出す秘密かな？

AS：そーでもないんだけどね（笑)。

FA：出すって言って出てなかったら、ユーザーの人に「なんだ！」って言われちゃうから……。

AS：で、あとはパロディーを取り入れていくってこと……。

——そういうのが好きだったとか。

AS：パロディーはきわめて好きです、僕が。『源平裏魔伝』とかも、「これが作りたーーい」とか言って、1日でシナリオ上げたから。

——ポイントはスピードかな。

AS：1番は、集中してやることだと思います。2・3日とかに分けて企画立てるとダラダラになって、結局のらなかった……みたいなのがあるから。

——システムのほうはどんなことを念頭に置いてやっていますか？

FA：やっぱスピード（笑)。

AS：待たせちゃいけないよね。

——今後、作っていきたいジャンルとかゲームとかは？

AS：今度、作りたいのは……やはり、フルカラースクロールのRPGだぁぁ。これだぁぁ（燃えている)。

——この燃え方が、ゲームをたくさん出す秘訣なんですね。

HA：（落ち着いて）そう。

——リーダーがやけに冷静ですね。これからソフトを作り始めるっていう人に、何かアドバイスはありますか？

HA：目標を持ってやる!!

たとえば こんなシナリオ

シーン1　怪物が現われた！
まっすぐ進む → 3へ
逃げる → 2へ
立ちすくむ → 4へ

シーン2　追いかけてきたぞ！
戦う → 3へ
どんどん逃げる → 4へ

シーン3　敵と戦ったけど負けそうだ！
でも戦う → 4へ
逃げる → 5へ

シーン4　怪物につかまって殺されてしまった。
→ GAME OVER

シーン5　怪物は穴に落ちて死んでしまった。やったー。
→ HAPPY END

データの形式

"＊シーン番号"，"最初に出すメッセージ"，選択肢の数(０ならゲーム終了)
"選択肢の内容メッセージ１"，"選択技の内容メッセージ２"，"……"
(↑選択肢の数だけ続く)
１を選択したときに飛ぶシーン番号，２を選択したときに飛ぶシーン番号、……
(↑選択肢の数だけ続く)

ました。これに、もっといろんな情報(絵を表示させるときはC.G.のファイル名とか、音楽を鳴らす情報とか)を付け加えてもいいですし、逆に選択肢の数を一定にしてしまえば、もっとメインプログラムも楽になります。こうして試しに作ったサンプルプログラムがリスト２、３です。これは正しいというわけではなく、データどおりに動くならどんなプログラムでもかまいません。

あとは、この基本的な動作をするプログラムに、各機種に合った命令で、画面に枠をつけたり、メッセージを漢字にしたり、絵を表示してたりすると１本のゲームのできあがり。

もちろん、そのためのデータや絵は、がんばって作らなければなりませんが、それ以外の部分は比較的簡単にできるのがアドベンチャーゲームのポイントです。

SPECTERSの ワンポイント・テクニック

今回のインタビューに登場してもらった、SPECTERSさんからいただいた便利なプログラムを紹介しましょう。作者のFANTOMさんは、テクポリの「改造法苦楽部」に何度も登場したくらい解析＆改造が得意らしくて、N88-DISK BASICさえ、アクセスを速くさせてしまったのです。それがこのプログラム。説明をよ〜く読んで使ってみてくださいね。

打ち込み方&使い方

まずリスト３を、打ち込んで実行させてみましょう。打ち込みに間違いがあると、そのアドレスが表示されるので、その部分を見直してください。正しい場合には、ディスクに、"DISK. OFF"というファイルを作成します。これで、準備はOK。

まずDISK BASIC上で使う前に、次のようにしてマシン語をロードしましょう。

CLEAR, &HBFFF : BLOAD"DISK. OFF", R

すると次のような命令がBASICに追加されます。上の１行が実行された後ならば、メモリはすべて自由に使えます。

ISET ON………ディスクのロードが速くなるモードにします。

ISET OFF……ディスクのロードが速くなるモードをやめます。

ISET SET……ドライブに入っているディスクを入れ換えたりするときには、その前にこの命令を入れておいてください。

リスト 1

■高速ディスク・アクセス改造プログラム —— PC-8801mkⅡSR版

```
100 CLEAR,&HBFFF:DEFINT A-Z:DEFSTR D:AD=
&HC080:RESTORE
110 PRINT "ﾀﾀﾞｲﾏ ｷｶｲｺﾞﾌｧｲﾙ ｻｸｾｲﾁｭｳ ｼﾊﾞﾗｸ
 ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ."
120 S=0:FOR I=0 TO 15:READ D:C=VAL("&H"+
D):POKE AD+I,C:S=S+C:NEXT
130 READ D:IF S<>VAL("&H"+D) THEN PRINT
HEX$(AD);"ﾉ ﾄｺﾛｶﾞ ﾁｶﾞｯﾃｲﾏｽ":END
140 AD=AD+16:IF AD<&HC1A0 THEN 120
150 BSAVE "DISK.OFF",&HC080,&H120
160 PRINT "Completed.":END
170 DATA  F3,21,00,88,11,00,85,01,7F,2B,
3E,CD,ED,B1,20,11 , 5B7 :' &HC080
180 DATA  7E,FE,9A,20,F5,23,7E,FE,36,20,
EF,2B,73,23,72,18 , 75A :' &HC090
190 DATA  E9,3A,48,ED,2A,49,ED,32,8B,C1,
22,8C,C1,3A,CC,ED , 898 :' &HC0A0
200 DATA  2A,CD,ED,32,91,C1,22,92,C1,7A,
32,16,C1,32,2A,C1 , 77D :' &HC0B0
210 DATA  32,36,C1,32,85,C1,32,8A,C1,32,
90,C1,32,F9,C0,32 , 7BE :' &HC0C0
220 DATA  DF,C0,32,E5,C0,3E,C3,32,48,ED,
32,CC,ED,21,88,85 , 8F7 :' &HC0D0
230 DATA  22,49,ED,21,8E,85,22,CD,ED,21,
00,C1,01,A0,00,ED , 6D8 :' &HC0E0
240 DATA  B0,21,00,00,22,B9,EA,21,6D,85,
22,AB,EE,FB,C9,00 , 728 :' &HC0F0
250 DATA  E5,F5,3E,14,CD,C9,37,3A,85,EC,
CD,D2,37,CD,47,38 , 8C6 :' &HC100
260 DATA  CB,5F,20,06,CD,46,85,C3,74,EE,
3A,B9,EA,B7,28,17 , 7E0 :' &HC110
270 DATA  F1,F5,30,09,3A,BA,EA,B7,C4,46,
85,18,0A,3A,BA,EA , 843 :' &HC120
280 DATA  B7,20,04,3C,CD,47,85,F1,E1,C3,
9A,36,3A,B9,EA,3D , 82F :' &HC130
290 DATA  C0,3A,BA,EA,B7,C8,AF,32,BA,EA,
57,3E,0C,CD,C9,37 , 910 :' &HC140
300 DATA  3E,7F,CD,D2,37,3E,17,CD,D2,37,
AF,CD,D2,37,3E,02 , 783 :' &HC150
310 DATA  CD,D2,37,7A,CD,D2,37,3E,FE,CD,
D2,37,C9,FE,EE,28 , A15 :' &HC160
320 DATA  0B,FE,BF,28,09,FE,95,C2,AE,03,
C6,5B,D6,30,D6,BE , 8BA :' &HC170
330 DATA  32,B9,EA,CD,47,85,D7,C9,CD,3C,
85,C9,88,85,CD,3C , 97B :' &HC180
340 DATA  85,C9,8E,85,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00 , 261 :' &HC190
```

1000行以降がこのシナリオのデータです。最初の"＊1"というのが、シーン1ということを表わしています。最初に"＊"を付けておいて、それを目印にしているのです。これを、**30行**でループして探すことによって、各シーンのデータの頭を出すわけです。ただし、データがものすごく多くなってしまった場合は、この方法だと遅くなってしまうので、工夫が必要。

ここで、各シーンのデータの頭（最初の位置）を見つけたら、つぎにあるメッセージを読み出して表示します**（50行）**。次に、選択肢の数**（変数K）**を読みだして、もしその数が**0**だったら終了ということにしています。

そして選択肢の数だけある選択肢のメッセージを**70行**で表示し、**80行**でキーからの入力を待って、**90行**で次に飛ぶシーンを選んだ番号から呼び出しています。

そんなに難しいことは何もないプログラムですが、初心者には見なれない関数をいくつか使っています。

まず、**20行**の**STR$**と**RIGHT$**の機能は、マニュアルを見てもらうとして、これは変数の値を文字列に直すための決まり文句だと覚えてしまうといいのではないでしょうか。普通は、**STR$(n)**で文字列に直せるのですが、そうすると最初に不要なスペースが1つどうしても入ってしまうので、それを取り除くために、**RIGHT$**と組み合わせてこのようにしているのです。つまり、**20行**で変数**S**（シーン番号）の値を文字列に直して"＊"を付けたものを**B$**に入れて、データの中から同じものを見つけるようにしているのです。

リスト2

■サンプルリスト —— PC-8801,PC-9801,MSX,X1,FM版

```
10 S=1
20 RESTORE 1000:A$=STR$(S):B$="*"+RIGHT$
(A$,LEN(A$)-1)
30 READ A$:IF A$<>B$ THEN 30
40 CLS:PRINT"ｼｰﾝ";S:LOCATE 0,15
50 READ A$:PRINT A$:READ K
60 IF K=0 THEN END
70 FOR A=1 TO K:READ A$:PRINT A;") ";A$:
NEXT
80 A$=INPUT$(1):N=VAL(A$):IF N<1 OR N>K
THEN 80
90 FOR A=1 TO N:READ S:NEXT
100 GOTO 20
1000 DATA "*1","ｶｲﾌﾞﾂｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ!",3,"ﾏｯｽｸﾞ
ｽｽﾑ","ﾆｹﾞﾙ","ﾀﾁｽｸﾑ",3,2,4
1010 DATA "*2","ｵｲｶｹﾃｷﾀｿﾞ",2,"ﾀﾀｶｳ","ﾄﾞﾝ
ﾄﾞﾝ ﾆｹﾞﾙ",3,4
1020 DATA "*3","ﾃｷﾄ ﾀﾀｶｯﾀｹﾄﾞ ﾏｹｿｳﾀﾞ!",2,
"ﾃﾞﾓ ﾀﾀｶｳ","ﾆｹﾞﾙ",4,5
1030 DATA "*4","ｶｲﾌﾞﾂﾆ ﾂｶﾏｯﾃ ｺﾛｻﾚﾃｼﾏｯﾀ",
0
1040 DATA "*5","ｶｲﾌﾞﾂﾊ ｱﾅﾆｵﾁﾃ ｼﾝﾃﾞｼﾏｯﾀ｡ﾔ
ｯﾀｰ",0
```

リスト3

■サンプルリスト —— X68000版

```
   5 dim str m(50)[100]:dataset()
  10 int s,a,k,n,p : str e : s=1
  20 while -1
  25  p=0 : e="*"+str$(s)
  30  while m(p)<>e:p=p+1:endwhile
  40  cls:print"ｼｰﾝ";s:locate 0,20
  50  print m(p+1):k=val(m(p+2))
  60  if k=0 then break
  70  for a=1 to k:print a;") ";m(p+2+a
):next
  80   repeat : n=val(inkey$):until n>0
 and n<k+1
  90  s=val(m(p+2+k+n))
 100 endwhile
 110 end
 900 func dataset()
1000 m={ "*1","ｶｲﾌﾞﾂｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ!","3","ﾏｯｽ
ｸﾞｽｽﾑ","ﾆｹﾞﾙ","ﾀﾁｽｸﾑ","3","2","4"
1010     ,"*2","ｵｲｶｹﾃｷﾀｿﾞ","2","ﾀﾀｶｳ","ﾄ
ﾞﾝﾄﾞﾝ ﾆｹﾞﾙ","3","4"
1020     ,"*3","ﾃｷﾄ ﾀﾀｶｯﾀｹﾄﾞ ﾏｹｿｳﾀﾞ!","2
","ﾃﾞﾓ ﾀﾀｶｳ","ﾆｹﾞﾙ","4","5"
1030     ,"*4","ｶｲﾌﾞﾂﾆ ﾂｶﾏｯﾃ ｺﾛｻﾚﾃｼﾏｯﾀ",
"0"
1040     ,"*5","ｶｲﾌﾞﾂﾊ ｱﾅﾆｵﾁﾃ ｼﾝﾃﾞｼﾏｯﾀ｡ﾔ
ｯﾀｰ","0"
9000 } : endfunc
```

リスト2と同じことをX-BASICでやろうとすると、かなりの無理があります。何より、**DATA〜READ**という命令がないものですから、ほかの命令で代わりをさせないといけないわけです。このリストでは、文字列の配列変数を使って行ないましたが、それ以外の処理の仕方は、ほとんどリスト2と同じです。

まず、**5行**の初期設定ですが、文字列の**変数m**をとりあえず50個、1つにつき100文字分を確保しています。これは、つまり**1000行**以降にあるデータをいくつ取るかということなので、データが増えて足りなくなったり、文字数が足りなかったら増やしてください。そしてその後、**900行**からのデータ登録を行ないます。リスト2と違って、こっちでは数字も、" "で囲まなければなりません。

あとのプログラムの流れは、リスト2と変わりません。ただし、行番号を使わないようにしたために、リスト2とはちょっと違っています。

たとえば、各シーンのデータを探す部分は、**30行**ですが、**WHILE〜ENDWHILE**を使って同じことを行なっていますし、入力した値が選択肢の範囲内かどうかのチェックも、**REPEAT〜UNTIL**になっています。これは、リスト2とは逆の方法ですので、ちょっと理解しにくいかもしれませんが、頭を切り換えて考えてみてくださいね。

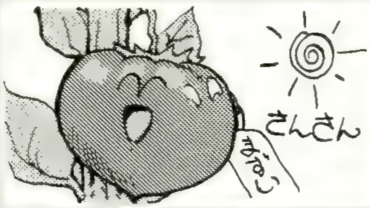
また、リスト2では必要だった、**STR$**を使ったときの最初のスペースを取り除く作業は、X-BASICでは不用ですのでやっていません。

MSX2のお部屋

毎回、MSX2用の簡単なプログラムやユーティリティを載せているこのコーナーですが、今回は裏RAMをアクセスするプログラムを紹介しましょう。

MSX2には、マニュアルを見るとわかるようにBASICでメモリディスクを使うことができるようになっていて、最大32Kバイト程度のファイルを記憶させておけるのです。しかし、どういうわけかマシン語のファイルは作れないみたいで、ゲームなどのデータをストックしておくのには不便です。

だから、ほとんどの場合この機能は使われないで、MSX2のメインメモリの半分は使われず終いということになってしまいます。これは、あまりにももったいない。そこで今回はマシン語のデータなどを転送、呼び出しできるプログラムを載せてみました。



裏RAMアクセスドライバ

打ち込み方&使い方

リスト4がそのプログラムです。これを、打ち込んで実行させてください。実行させると間違いがないかどうか、チェックをします。間違いがないようならば、ディスクに、"RAM"というマシン語ファイルを作成します。

このプログラムを使うとき、必ず最初に次のような初期設定を行なう必要があります。

CLEAR 300,&HD7FF:BLOAD"RAM",R

初期設定をすると、次のコマンドがBASICに追加されて使えるようになります。

CMD READ 開始アドレス(*),終了アドレス(*),転送アドレス

(*は0000~7FFFまで)

裏RAMの開始アドレスから、終了アドレスまでのメモリを転送アドレス以降に転送します。裏RAMの内容を読み込むのに使用します。

CMD POKE 開始アドレス,終了アドレス,転送アドレス(*)

(*は0000~7FFFまで)

通常のRAMの内容を裏RAMに書き込むのに使用します。開始アドレスから終了アドレスまでを、転送アドレス以降に転送します。

リスト4

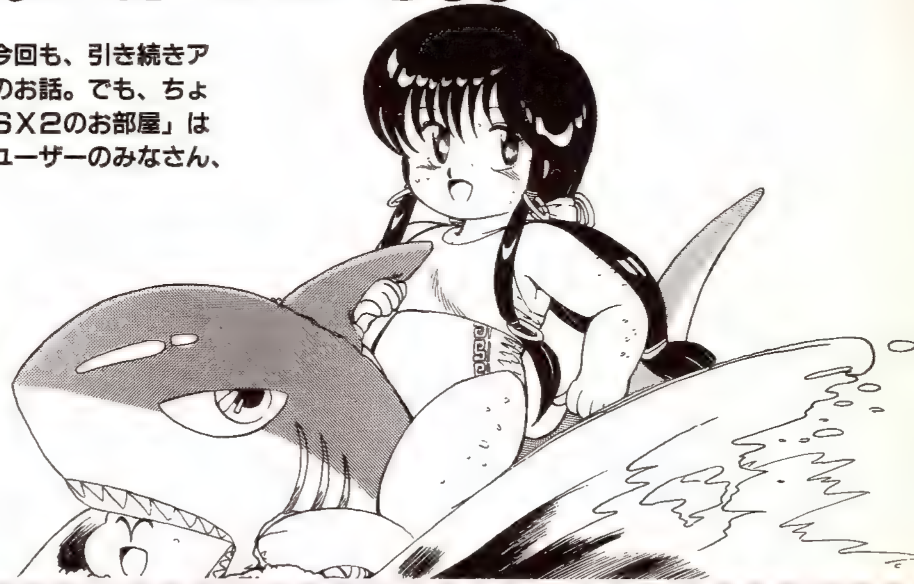
■裏RAMアクセスドライバ —— MSX2版

```
10 CLEAR 500,&HD7FF:I=&HD800:N=1000
20 S=0:FOR A=1 TO 32:READ A$:B=VAL("&H"+
A$):S=S+B:POKE I,B:I=I+1:NEXT
30 S=S AND 255:READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>
S THEN PRINT"data error in"N"-"N+10:END
40 N=N+20:IF N<1200 THEN 20
50 PRINT"Data read complete."
60 BSAVE"ram",&HD800,&HD92F,&HD800
70 END
1000 DATA C3,28,D8,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00
1010 DATA 00,00,00,00,01,02,03,80,84,88,
8C,81,85,89,8D,82,7F
1020 DATA 86,8A,8E,83,87,8B,8F,FF,01,05,
00,21,0D,FE,11,0E
1030 DATA D8,ED,B0,21,0D,FE,11,87,D8,3E,
C3,77,23,73,23,72,C6
1040 DATA CD,44,D8,C9,F3,DB,A8,32,03,D8,
21,FF,3F,CD,63,D8
1050 DATA 32,04,D8,21,FF,7F,CD,63,D8,32,
05,D8,3A,03,D8,D3,48
1060 DATA A8,FB,C9,DD,21,13,D8,DD,7E,00,
DD,23,FE,FF,C8,F5
1070 DATA CD,0C,00,5F,F1,1C,D5,F5,CD,14,
00,F1,F5,CD,0C,00,19
1080 DATA C1,D1,BB,20,E2,78,C9,7E,23,FE,
20,28,FA,FE,87,CA
1090 DATA DB,D8,FE,98,28,6F,C9,7E,23,FE,
20,20,02,18,F8,FE,58
1100 DATA 2C,C9,CD,2F,54,ED,53,06,D8,CD,
97,D8,20,17,CD,2F
1110 DATA 54,ED,53,08,D8,CD,97,D8,20,0B,
CD,2F,54,ED,53,0A,47
1120 DATA D8,22,0C,D8,C9,F1,1E,05,C9,F1,
2A,0C,D8,C9,7C,FE
1130 DATA 40,38,04,3A,05,D8,C9,3A,04,D8,
C9,CD,A2,D8,ED,4B,80
1140 DATA 06,D8,C5,2A,08,D8,AF,ED,42,EB,
E1,DD,2A,0A,D8,D5
1150 DATA CD,CE,D8,CD,0C,00,FB,DD,77,00,
DD,23,23,D1,1B,7A,39
1160 DATA B3,20,EC,18,C4,CD,A2,D8,ED,4B,
06,D8,C5,2A,08,D8
1170 DATA AF,ED,42,EB,DD,E1,2A,0A,D8,D5,
DD,5E,00,DD,23,CD,37
1180 DATA CE,D8,CD,14,00,FB,D1,23,1B,7A,
B3,20,EC,18,9A,00
1190 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,7C
```

というわけで、今回はペーパーアドベンチャーでしたが、次回はもう1歩進んでコマンド選択式のアドベンチャーについてお話しします。基本的な部分は同じ……、つまり、アルゴリズムそのものは今回のペーパーアドベンチャーと同じなので、何も心配する必要はありませんよ。それでは、また!(おにおん)

おにおんのアルゴリズムを見切ったぞ!?

ハロ〜、元気あるね〜。さて今回も、引き続きアドベンチャーのアルゴリズムのお話。でも、ちょっと講座が長びいたため、「MSX2のお部屋」は1回お休み！　アイヤ〜!!　ユーザーのみなさん、ゴメンナサイあるよ。



今回のアルゴリズム

アドベンチャーゲームの巻　●その2

イラスト／Y人



選択肢がいくつか出てきて、その中からプレイヤーが選んでいきながら物語を進めていくというのが、いわゆるアドベンチャーゲームですが、前回やったペーパーアドベンチャー風味のものと今回の選択式は何が違うかと言うと、選択が〝どうする？〞、〝何を？〞と２段階になったということ。そして、もうひとつ決定的に違うのは、フラグというものがある点です。まず、このフラグというものについて話をしましょう。

フラグというのは、あるイベントを通過するための条件を満たしているか、いないかということを記憶しているデータのことを言います。たとえばゲームの中で、通りたいのに閉まっていて、どうしても開かない扉があるとします。仕方なくあきらめて別の場所に行ってみたら、スイッチがあって、それを入れた後に、さっきの場所に戻ったら扉が開いていた……とか、草原でウキウキしている猿と話ができなかったのに、他の人に猿の言葉を教えてもらってから行ってみたら話ができた……など。こういった場合、目には見えませんが

コンピュータが、スイッチを入れたか？猿の言葉を教えてもらった後か？などを、チェックしているわけです。このチェックするものを、ひとまとめにしてフラグと呼んでいるのです。上の例だと、"スイッチで扉が開くフラグ"、"猿の言葉を教えてもらったフラグ"と、細かく呼ぶこともできます。フラグは、プログラムの中で数値として記憶されていて、通常の状態は0で、何か変化が起こると1になる。というのが普通です。例をあげると"スイッチで扉が開くフラグ"は、扉が閉まっている状態が通常（0）で、スイッチを入れると、それが開いた状態（1）に変わるわけです。"猿の言葉を教えてもらったフラグ"は、言葉を教えてもらっていない状態が通常（0）で、言葉を教わって覚えた状態が、（1）になります。このように、フラグが0から1に変わることを「フラグが立った」などと言うこともあります。

こうして細かくいろいろなフラグを設けることにより、リアルで高度なアドベンチャーゲームになるわけです。

今回のアルゴリズムゲスト♡

土筆さん



同人サークルTKO softでプログラムとグラフィックを担当。今まで手がけたゲームは、『JARK』、『彼と二人のスカイライン』、『SLIME LAND STORY』、『アタタ・メッチャ・カルト』、『遊撃隊』、『遊撃隊～番外編～』など。特許事務所に勤めているところがポイント。

くそぴっちさん



同じくTKO softでシナリオと音楽を担当。これから大いに活躍してゆくらしい。バンド「たま」の、パーカッションの人に似ているところがポイント。

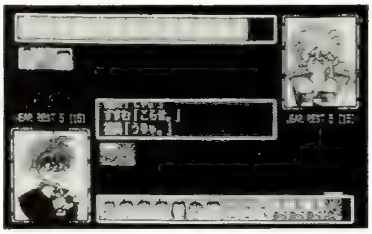
TANさん



TKO softでグラフィックとシナリオを担当。「岐阜って何県？」と聞いてしまう、さわやかなところがポイント。

おにおんの 底ぬけ脱線インタビュ～

土：「遊撃隊」って元が映画なんです。高校のときに作った8ミリの。
T：それを元にしてゲーム作ったんです。
——えーーっ、なんと。あれを実写でやってしまう……。
土：本物の人間がやると下品さに磨きがかかる（笑）。
——クラブとかでやってたの？
T：映画同好会だったんです。
土：文化祭で上映したときに、自分たちの高校の生徒には全然うけなかったんですよ。でも、ほかの学校から来た女子高生たちには大爆笑されて……。一部の先生には見直されたりしました。「きみたちの映画はどこか違うね」とか言われて（笑）。
く：その先生、「冷蔵庫のジュース飲んでいいよ」とか。
——（笑）すごそうですね。
土：日テレの映像なんとか大賞とかに送ったら、「幼稚で稚拙で……」っていう評価が帰ってきて、バカヤロウって思って。
T：言われればそのとおりなんだけどね。
く：拒絶するか受け入れるかどっちかです。
——もう映画を撮るとかそういう予定はないの？
土：時間があれば、いくらでも撮りたいんですけどね……。
T：映画のネタってみんなゲームになっちゃうんですよね。
——映画が好きなんですね。それからどうしてソフトを作ろうと思ったんですか？
土：いや、映画ができなくなっちゃったから……。
T：時間的、立場的に……。映画だと同じ時間に人が集まらないといけないですからね。
土：しばらくは無理やりにでも集まろうとしてたんだけど。1年かかっても1本できないからやめちゃった……。
——脚本とかは誰が書いていたの？
土：「遊撃隊」はうちの弟が書いたんです。
——じゃ、映画のような感覚でソフトを作っているって感じなのかな？
土：そうですね。だから、アドベンチャーになっちゃうんです。
T：ストーリー主体だから、アドベンチャーよりも、紙芝居っぽくなっちゃうんですよ。
——ソフトを作り始めたのはいつごろ？
土：（専門学校）卒業間際かな。
T：卒業する前に、ここで学んだことを残しておきたかったな……と。
土：それでできちゃったのを友達に見せたんですよ。そしたら「このくらいで即売会に出せるよ」って言われて、それで渡して出してもらったんです。
T：で、午後になって見に行ったら全部はけたらしいんです。で、ワーイってことで、「これはいいかな」とか思っちゃって……。
——『彼と二人の～』は割と軽い感じで楽しめますね。
T：あれは、本当に好きなことをやりたかったから……。
土：大映テレビのノリでやろうとかいう感じで。楽でしたね。
——でも、やっぱり絵を描くのとか、時間がかかるでしょう。
土：絵はいっぱい描きますからね。
——『遊撃隊』のときは何枚くらい？
土：1作目が250前後。「遊撃隊～番外編～」が140枚くらい……。
——『遊撃隊』は、色の塗り方も今までとは違う感じで良かったですね。
土：あれはうちの弟に、なるべく圧縮できるようにって言って。
——じつは狙ったわけではなかったの？
土：それなりにキレイにするように努力はしていましたけど。



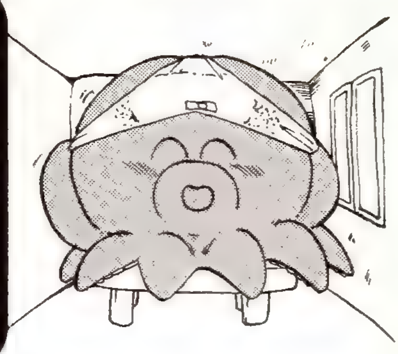
○これがTKO soft制作のソフトだ。ポンジャン風味のゲームで、対戦者によってパイが異なる。もちろん役もその都度変わるぞ

——映画「遊撃隊」をソフトにしようって言い出したのは誰なの？
土：僕。「それはゲームになるのか？」とかいう話があって。
く：「受け入れられるのか？」とか。
土：最初は即売会で、残ってたんですよ。やっぱり。
く：25本しか出なかった。
土：それで結構……落ち込んだりして、挫折して。
——そうなの？
T：そしたら、テクポリに載ってから……。
土：いっぱい来たんですよ。
——じゃ、最後にゲームを作るうえで心掛けていることや、気をつけていることを聞かせて。
く：……別に何も考えないで、おもしろければいいやって感じです。手段は選びませんよ私は。
土：そんな感じで、結果的におもしろいなって思われたら、ゲームじゃなくてもいいやと……。
T：自分が好きなことができて、人が喜んでくれるのってうれしいですよね。それができたら最高なんじゃないですか。
——うーん。最後にまとめるなー。
T：で、有名になればもっといい（笑）。
——落とすなーっ。

たとえばこんなシーン

あなたは狭い部屋にやってきました。
机とイスがあります。どうしますか？

見る　つくえ：机の上にタコがいます。
　　　　　　（タコと話せるようになる）
　　　いす：小さなイスです。
　　　　　　小さくて座れません。
　　　　　　小さいんですってば。
　　　　　　（↑同じコマンドを選ぶと
　　　　　　　メッセージが変わるように）
　　　たこ：かわいいタコがいます。
　　　　　　（机を見てからでないとだめ）
話す　たこ：「こんにちは、ぼくタコの
　　　　　　ポンちゃん」
　　　　　　「みんな、よろしくね！」
　　　　　　（タコを取ったときだけ）
　　　　　　「あ――ん　取っちゃ
　　　　　　やだ！」
取る　つくえ：大きすぎて取れませんよ。
　　　いす：取ってもしかたありません。
　　　たこ：タコを取りました。



データの形式

シーン番号、最初に出るメッセージ
?コマンド　←最初に選ぶコマンド（見る、話すなど……）
　　　　　↓２番目に選ぶもの（人の名前とかアイテムなど……）
＊選択するものの名前、＊＊そのメッセージ、……、！←メッセージ終わりのマーク
　　　　　　　　　　　　　　　　↑同じ選択をしたときに違うメッセージを
　　　　　　　　　　　　　　　　　出したい場合は、それも続けて書く
　　　　　　　　　ここで指定したフラグを０に
　　　　　　　　ここで指定したフラグを１に
ここで指定したフラグが０なら、まだ選択できない
??←そのシーンのデータの終わりのマーク

注）＊はフラグを示すアルファベット（A～Z）が入ります。Aのフラグ、Bのフラグ……ということです。フラグと関係ないようにするときは、〝@〟を代わりに入れておいてください。

では、このフラグというのは実際どのように使われているのでしょうか？　試しに作ってみたシーンのシナリオを見てみてください。このように書くまではいいのですが、このとおりコンピュータ上で動かすようにするには、少し頭を使わなければなりません。

このシナリオを例に取ると、まずタコが机の上に乗っているのを発見しないと、タコをじっくり見るのも話すのもできません。つまり、まず〝タコが机の上に乗っているのを見たフラグ〟というものが１つ必要になってきます。また、タコを取ったときだけ、タコが話すメッセージを変えなければならないということは、〝タコを取ったフラグ〟というのも必要になります。

このように、どれだけのフラグが必要で、そのときにどのコマンドが使えるようになるのかということをデータにしないと、プログラムの処理ができないのです。このデータを作る作業はとても根気が必要で、プログラムを組むのと同じくらい大変なのです。データになっても、そのとおりに動かしてみたら、打ち込みにミスがあった！　なんてことになったりして、ここが一番苦労する部分なのではないでしょうか。

では、フラグを使ってコマンド選択を２段階に行うようなプログラムを作るには、どうしたらよいのでしょうか。これもまた前回と同じように、データを与えるだけで各シーンとも同一のプログラムで実行可能なようにすることを考えてみましょう。前回のペーパーアドベンチャーとは違い、たくさんのデータが必要になってきますし、ちょっと複雑なので、データの形式を考えるのも大変です。

今回は、簡単な例として上のようなデータ形式にしてみました。これによって、同じコマンドでも２回目に選んだときと３回目に選んだときでは、メッセージが違うなんてこともできるようにしました。

フラグが立っているかどうかで、選択肢を出す出さないを決めて、また特定のコマンドを選んだことにより、フラグを１にしたり（立てる）０にしたりと、一応最低限のことはなんでもできるようになっています。でも、いつも言うようですが、これが必ずしも正しいやり方だというわけではないので、データの形式については、みなさんが作るものに応じて考えられたプログラムが一番だと思います。

リスト１が、そのデータを処理するサンプルのプログラムと、試しに作っ

おにおんの同人ソフトQ&A

Q 拝啓、突然ですがテクノポリスに載ったプログラム（このページの）を同人ソフトに組み込み、即売会などで発表していいのでしょうか？　契約費などかかりますか？　（東京都／遠藤クン）

A いえ、かかりません。自由に使って結構です。あら、あっさり終わっちゃった。このコーナーへの質問のお便りもどしどしお寄せくださいね。

たシナリオのデータです。今回は、X-BASIC用（X68000版）のプログラムが載せられませんでしたが、文字変数の配列を使っているので、先月号のX68000版のプログラムを参考にしながら移植してみてください。わりと簡単にできると思います。さらに、GOTO文などを使わないようにすると、後々都合のよいプログラムになるでしょう。挑戦してね。

それから、サンプルリストは打ち込むだけでなく、フラグがどのように使

リスト1 ■選択式アドベンチャーのサンプルリスト―PC-8801、PC-9801、MSX版

```
50 DIM C(49),F(26),M$(49),P1(10),P2(10)
100 RESTORE
110 FOR A=0 TO 49:C(A)=0:NEXT:I=0
120 READ A$:M$(I)=A$:IF A$<>"??" THEN I=
I+1:GOTO 120
130 CLS:LOCATE 0,12:PRINT"ｼｰﾝ :";M$(0):P
RINT M$(1):J=0:FOR A=2 TO I-1:A$=M$(A)
140 B$=LEFT$(A$,1):IF B$="?" THEN LOCATE
 0,J:J=J+1:PRINT J":"RIGHT$(A$,LEN(A$)-1
):P1(J)=A+1
150 NEXT
160 LOCATE 0,9:PRINT"ﾄﾞｳｼﾏｽｶ?";:A$=INPUT
$(1)
170 X1=VAL(A$):IF X1<1 OR X1>J THEN 160
180 CLS:J=0:F(0)=1:A=P1(X1)
190 A$=M$(A):B$=LEFT$(A$,1):IF B$="?" TH
EN 230
200 B=ASC(B$)-64:IF F(B)<>0 THEN LOCATE
0,J:J=J+1:P2(J)=A+1:PRINT J":"RIGHT$(A$,
LEN(A$)-1)
210 A$=M$(A):A=A+1:IF A$<>"!" THEN 210
220 GOTO 190
230 IF J=0 THEN 130
235 LOCATE 0,9:PRINT"ﾅﾆｦ?";:A$=INPUT$(1)
240 X2=VAL(A$):IF X2<1 OR X2>J THEN 230
250 LOCATE 0,12:A=P2(X2):N=A:A=A+C(N):A$
=M$(A):A1=ASC(MID$(A$,1,1))-64:A2=ASC(MI
D$(A$,2,1))-64
260 F(A1)=1:F(A2)=0:C(N)=C(N)+1
270 PRINT RIGHT$(A$,LEN(A$)-2):A$=M$(A+1
):IF A$="!" THEN C(N)=0
280 PRINT"hit any key";:A$=INPUT$(1)
290 GOTO 130
900 '             Command data
1000 DATA 1,ｱﾅﾀﾊ､ｾﾏｲ ﾍﾔﾆ ﾔｯﾃｷﾏｼﾀ｡ﾂｸｴﾄ､ｲｽ
ｶﾞ ｱﾘﾏｽﾈ｡
1010 DATA ?ﾐﾙ
1020 DATA @ﾂｸｴ,ABﾂｸｴﾉ ｳｴﾆ ﾀｺｶﾞ ｲﾏｽ｡,!
1030 DATA @ｲｽ,@@ﾁｲｻﾅ ｲｽﾃﾞｽ｡,@@ﾁｲｻｸﾃ ｽﾜﾚﾏ
ｾﾝ｡,@@ﾁｲｻｲﾝﾃﾞｽｯﾃﾊﾞ｡,!
1040 DATA Aﾀｺ,@@ｶﾜｲｲ ﾀｺ ｶﾞｲﾏｽ｡,!
1050 DATA ?ﾊﾅｽ
1060 DATA Aﾀｺ,@@｢ｺﾝﾆﾁﾊ､ﾎﾞｸ ﾀｺﾉ ﾎﾟﾝﾁｬﾝ｣,@
@｢ﾐﾝﾅ ﾖﾛｼｸﾈ!｣,!
1070 DATA Bﾀｺ,@@｢ｱｰｰﾝ ﾄｯﾁｬ､ﾔﾀﾞ｣,!
1080 DATA ?ﾄﾙ
1090 DATA @ﾂｸｴ,@@ｵｵｷｽｷﾞﾃ ﾄﾚﾏｾﾝﾖ｡,!
1100 DATA @ｲｽ,@@ﾄｯﾃﾓ ｼｶﾀｱﾘﾏｾﾝ｡,!
1110 DATA Aﾀｺ,BAﾀｺｦ ﾄﾘﾏｼﾀ｡,!
1120 DATA ??
```

1000行以降が、例としてあげられているシーンのデータです。BASICのプログラム内に漢字を入れることができる機種では、当然入れたほうがいいですよね。で、そのデータのとおりに、選択をしたり、メッセージを出したりするのが、その上にあるプログラムです。

50行は配列の初期設定で、メインルーチンは、**100行**からになります。

このプログラムでは、そのシーンのデータを**M$**という配列文字変数に全部代入してから、処理を行っています。そして、その中からメッセージの部分や、選択肢の部分を選び分けて使っているのです。

130〜170行までが、コマンド選択をする部分。**180〜240行**までが、名詞などの2番目の選択肢を選ぶ部分です。

そして選んだ結果、メッセージを表示するのと、フラグを変化させる部分が**250〜290行**になります。

フラグの値は、配列変数**F**に格納されています。**F(1)〜F(26)**が**A〜Z**にあたるわけです。"@"は、**F(0)**にあたり、**180行**で常に1に設定されています。

このプログラムでよく使われているのが、**RIGHT$(A$, LEN(A$)−n)**という書き方。これは、**A$**の左側の**n**文字以外を取り出すのに使っているもので、結構いろいろなところで便利に使えます。

このプログラムはサンプル用なので、1シーンのみにしか対応していませんが、シーンごとのデータの先頭からREADできるように、**100行**の**RESTORE**を変更すれば、いくつものシーンをこの小さなプログラムで管理することができます。でもそのときは、"移動"のコマンドもつけて、それに応じたシーンへ移動をするプログラムも少し必要になってしまいます。たとえば、表示するメッセージが、**"=16"**とか**=**を先頭につけた文字列だったら、その後の数字のシーンにジャンプするようにする……など。そうすると、"移動"のコマンドも簡単に付けられますし、移動以外のコマンドからもシーンの移動をさせることができますね。

このプログラムに、シーンに合わせた絵の表示や、漢字の表示ルーチン、画面の枠などを付ければ、ほら、もうちゃんとしたアドベンチャーのできあがり。また、ゲームデータのロードやセーブも、フラグや自分のいるシーンなどをセーブするだけでできるので簡単に行えます。

TKOsoftの ワンポイント・テクニック



今回も、ゲストの方から便利なプログラムをいただいてしまいました。『遊撃隊』でも使っている、アナログパレットを割り込みで変化させるプログラムがそれです。アナログの色で、ボワーッとついたり消えたりするのに使うと、グラフィックがまたひと味違った雰囲気になって楽しいよ。

打ち込み方&使い方

リスト2がそのプログラムです。打ち込んでセーブしたら、試しに動かしてみましょう。データの入力にミスがあると、途中で止まってしまいますよ。正しいと画面の枠がボワーッと点滅するはずです。

このプログラムでは、指定したとおりに、パレットを一定時間ごとに変化させることができます。その指定は、プログラムリストの200行以降のデータに書きます。データは2つで1組で、たとえば1，123とあったら、パレット番号1をアナログカラー123(青の輝度が1、赤が2、緑が3）に設定しなさいということになります。

このデータを一定時間ごとに設定していきます。パレット番号にマイナスの数を入れるとそこの部分で終了して、また最初のデータから設定していきます。

プログラムは、&HBB00～&HBBFFまでで、

A＝&HBB00：CALL　A……　開始

A＝&HBC60：CALL　A……　中断

となっています。

リスト2

■割り込みアナログパレット設定ルーチン――PC-8801mkIISR版

```
10 CLEAR ,&HBAFF:I=&HBB00:J=&HBB80:CONSO
LE 0,25,0,1:COLOR 5,0:CLS 3
20 READ A$:IF A$<>"!" THEN A=VAL("&H"+A$
):POKE I,A:I=I+1:B=B+A:GOTO 20
30 IF B<>13873 THEN PRINT"ﾄﾞｺｶ､ﾏﾁｶﾞｯﾃｲﾏｽ
｡":END
40 LINE(3,3)-(636,196),1,B:PAINT(0,0),1,
1:CNT=5 ' speed
50 POKE &HBB5C,&H80:POKE &HBB5D,&HBB:POK
E &HBB1B,CNT:POKE &HBB5B,CNT
60 READ A:IF A>=0 THEN READ A$:A1=VAL("&
H"+LEFT$(A$,1)):A2=VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)
):POKE J,A1+A*16:POKE J+1,A2:J=J+2:GOTO
60
70 POKE J,255
80 A=&HBB00:CALL A
90 '
100 DATA F3,21,0F,BB,22,02,F3,DB,32,F6,2
0,D3,32,FB,C9,F3
110 DATA C5,D5,E5,F5,21,5B,BB,35,20,39,3
6,05,2A,5C,BB,7E
120 DATA FE,FF,20,07,21,80,BB,22,5C,BB,7
E,57,E6,F0,CB,3F
130 DATA CB,3F,CB,3F,CB,3F,C6,54,4F,23,7
E,5F,E6,0F,47,7B
140 DATA E6,F0,CB,3F,80,5F,7A,E6,0F,C6,4
0,ED,59,ED,79,23
150 DATA 22,5C,BB,F1,E1,D1,C1,FB,C3,08,E
8,02,94,BB,00,00
160 DATA F3,21,08,E8,22,02,F3,FB,C9,!
200 DATA 1,000,1,111,1,222,1,333,1,444,1
,555,1,666,1,777
210 DATA 1,666,1,555,1,444,1,333,1,222,1
,111,-1
```

われているかを自分なりに研究してください。あまりフラグばっかりに凝ってしまうのも考えものですが、細かくフラグを付けることにより、ゲームがより深くなることもあると思います。ですから、そのへんも考えてシナリオを組むようにすると、具合のいいアドベンチャーゲームができるんじゃないかな。

というわけで、アドベンチャーゲームのアルゴリズムについては、ここまで。たかがアドベンチャーゲームでしょ!?なんて思っていた人も、なかなか複雑なんでビックリしたかな？　でも、実際に複雑なのはアルゴリズムじゃなくて、データなんですよね。う～ん、奥が深い(笑)。では。　　　　(おにおん)



おにおんのアルゴリズムを見切ったぞ!?

カードゲームの大好きな皆の衆、大集合!! 今回よりカードゲームのアルゴリズムについてのお話あるよ。同人ソフトで遊ぶだけだめね、たまには自分で作るあるよろし! 中国3千年の歴史ある麻雀ゲームにも応用できるあるよん♡



今回のアルゴリズム

カードゲームの巻
●その1

イラスト/Y人

はーい、みなさん元気で暮らしていますか? 最近は同人ソフトの即売会の種類も回数も増えて、同人ソフトサークルにとってはうれしいやら大変やら、ようわからない状況になっていますが、あまりあせらないようにノンビリ作ってもらいたいですね。

今回のアルゴリズムは、トランプなどのカードゲームということになっていますが、この一見簡単そうなゲームも奥が深いということを、ゲストのインタビューもまじえて話していきますよ。

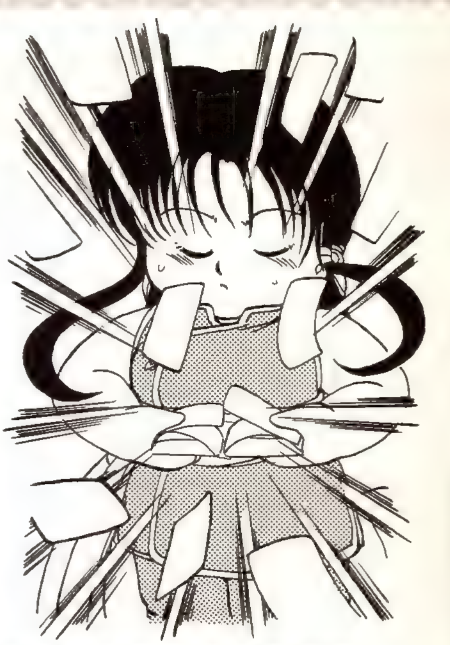


カ

ードゲームといえば、同人ソフトに昔からある定番ゲームですが、その種類はあまり多くは出ていません。大抵が、ブラックジャックやポーカーなどです。この2つがメジャーなゲームということと、著作権にひっかからないということがあるからでしょうけど、作るのが楽だというのもあると思います。

しかし、それ以外のカードゲームはそんなに作るのが大変なのでしょうか？　と言うと、そんなことはないハズです。今回と次回は、このカードゲームというものについて特に取り上げて話を進めたいと思います。

そして、今回はその基本の中の基本。シャッフル（カードをきる）と、カードを配ることについていろいろと説明していきますよ。



今回のアルゴリズムゲスト♡TENTEKOさん



STUDIO TEN（元DTB software）で、グラフィック以外のさまざまなことを担当。手がけたソフトは、『お嬢様くらぶ』、『DOUBLE FACE』、『MILKY PAL』など。言葉を一言づつ噛みしめて話すグルメのようなところがポイント。

おにおんの 底ぬけ脱線インタビュ～

——STUDIO TENではどのようなことを？

TE：残務整理っていうか、……苦情とか、残った通販とかを。DTBをやっていたころは、グラフィッカーのすみよしクンと同じ寮にいられたからよかったんだけど、離れてしまって忙しくなるだろうからってことで……。

——今はソフトの製作はしていないの？

TE：STUDIO TENになってからのメインは、「STUDIO TEN通信」全4巻でした。ソフトを作ってください！という声もありますが……まだわかりません。

——「お嬢様くらぶ」で、トランプの大富豪というゲームを選んだのはどうして？

TE：最初は、自分たちでも遊べるゲームがほしいということで、ポーカーか大富豪にしようということになったんですが、結局ポーカーのゲームはけっこうあるので、大富豪のほうが遊べるだろうということで。

——女のコの服を脱がしてゆくという構想も最初から……。

TE：それは常識です……（笑）。

——常識（笑）。

TE：馬のニンジンみたいなものですね。

——『お嬢様くらぶ』の相手側の思考プログラムとかは、どうやって考えたの？

TE：よくコンピュータ側の必勝パターンとかがありますよね、手の内が少なくなってきたりすると強くなるとか……。そういうのは、入れていないんです、じつは。だから、弱いわけなんです。

——ふむふむ。

TE：4人で麻雀なんかやっていると、みんなが弱いと1人強くても勝てないっていうのあるでしょ？　だから、コンピュータ側と1対1だと相手が弱いとすぐつまらなくなっちゃうけど、コンピュータ側が複数いると不思議なことに勝負になるんですね。だから、ゲームの性質上弱くてもいいと……。で、相手は必勝を使わないで、ファジィに作ってあります。

——ファジィ……乱数がですか？

TE：そうです(笑)。あと、プレイヤーごとに、出せるときだけバンバン出しちゃうやつとか、抑え気味のやつとか、違いがあります。

——これからゲームを作るという人に何かアドバイスは？

TE：アドバイスを言うほど何も作っていませんが……、私の本職がパズルのようなことをやっているので、パズルゲームを作るにあたって、パズルとして成立していないようなものを作らないようにと……。

——おぉーー。

TE：一番いけないのは、一定の法則で解けてしまうもの。あまり、頭を楽しませないようなもの……が、たまにあります。

——でも、パズルゲーム自体が少ないですよね。同人ソフトでは。

TE：どんなゲームでも、ゲームとして成立するかっていうことを、おろそかにするのはやめましょう……と。

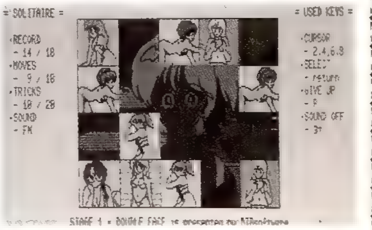
——『DOUBLE FACE』を作るときにも、そのような苦労はありましたか？

TE：解けないような配置がないようにと。一番問題なのはこの場合、手数の数。何手でできるかというのにつきます。その値を決めるために、何回も何回もテストプレイしました。で、この数は自信が持てます。

——うまいバランスになるように……。

TE：ゲームのバランスを決めるときは、成功と失敗が半々くらいあるといいと言われてますよね。

——それじゃ、そろそろまとめということで、今の同人ソフトに思うこととか何かありますか？



○『DOUBLE FACE』は、カードをめくって絵を合わせていく神経衰弱みたいなゲーム。カードの裏表両方に絵が描いてある

TE：なんか……、ディスカレッジするようでいけないんですが、おもしろいソフトが少なくなってしまったのはナゼでしょう？

——最近、よく言われますね。全体的に、技術力やグラフィックの質はアップしてるんですけど……。

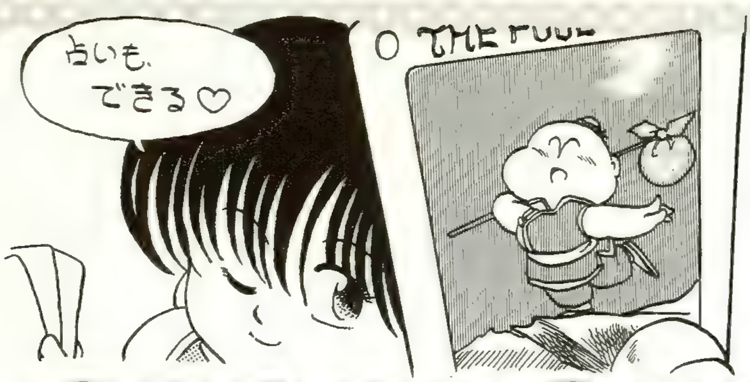
TE：思うんですけど、前まではこういうソフトを作ろうとか、遊びたいということに主眼があったのに、最近では出さなきゃいけないっていうふうになってきた。その意識がいけないんじゃないか、と思います。

——そうですね。ソフトの即売会が増えて発表の場が増えまくってしまったというのもあるのかも……。

TE：物を作る人って、発表したい！っていうのがあるでしょう？　それはわかるんですけど、発表のほうに主眼が移ってしまうのも考えものなのかなぁと……。でもよくわかりませんね。

——こんなソフトを作りたいっていうことで新しくサークルを結成するんじゃなくって、とにかく同人ソフトを作りたいっていうことでサークルを作るのが増えたような気がしますね。

TE：でも本当は、じじぃになったから、つまんなくなっちゃったのかな（笑）？



シャッフルというのがなぜそんなに重要なんだ？　と疑問に思う人もいるかもしれませんが、このシャッフルして配るという処理だけでも、何通りもやり方があって、カードゲームを作るうえでの考え方の基本がつまっているのです。これを知っておくといろいろなカードゲームにも応用できて良いですよ。

カードを配るにしても、ただ乱数で

このカードをシャッフルするプログラムは、今回のゲストのTENTEKOさんにその場で作っていただきました。ですから、いつもとリストの雰囲気はちょっと違うかもしれませんね。

まず、**1000行**の**DEFINT**命令。これは、整数しか扱わないようにして、処理をちょっと速くさせています。メモリも少なくて済むので覚えておくといいでしょう。**1010行**では、3つの配列変数を定義しています。まず、**NUMBER$（0）〜NUMBER$(12)**ですが、これはカードの数字A〜Kまでの文字列を0〜12の番号に対応して表示させるときに使用します。

これと同じように**SUIT$（0）〜SUIT$(3)**も、0はトランプのスペード、1はハートというふうに対応させて考えています。これを実際に配列に代入しているのが、**1050〜1100行**で、**1410行**以降にそのためのデータがあります。

で、問題のシャッフルするカードのデータは、**CARD（0）〜CARD(51)**という配列変数に入っています。トランプはA〜Kが4種類で合計52枚ですから、0〜51の数で表すようにします。そして、4で割った0〜12をトランプの数字と考えて、4で割ったときの余り0〜3をトランプのマークにするようにします。

その0〜51の数を、**CARD（0）〜CARD(51)**に同じものが重複しないように代入しておいて、それをまぜ合わせてシャッフルするようにしています。

重複しないで0〜51までの数を代入するのは、**1140〜1160行**で行っています。単純に、**CARD（0）**には0を、**CARD(1)**には1を……といった順番に代入しているだけです。この全体をバラバラに混ぜ合わせているのが、**1200〜1230行**です。**1190行**で**N=50**という設定がありますが、これは混ぜ合わせる回数で、これが多ければそれだけたくさんシャッフルします。

シャッフルはどうやって行っているかと言うと、まず乱数で0〜51までの数を2つ用意します。そして、その2つの番号の配列の内容を入れ換えます（**SWAP**という命令)。これを何度も繰り返すと、0〜51まで順番に並んでいたものがバラバラになります。こうしておけば、カードを配ったりするときも、0から順番に配列の内容を出してゆくだけで、シャッフルされたカードを引くことができます。

実際にシャッフルされたカードを見るために、配列の内容を0から順に表示している部分が、**1250〜1300行**です。上で言ったように、4で割った数とその余りを求めてそれに対応させ、カードの数とマークを表示しています。

リスト1 ■トランプのカードをシャッフルするプログラム——PC-9801、PC-8801、MSX版

```
1000 DEFINT A-Z
1010 DIM CARD(51),NUMBER$(12),SUIT$(3)
1050 FOR I=0 TO 12
1060      READ NUMBER$(I)
1070 NEXT
1080 FOR I=0 TO 3
1090      READ SUIT$(I)
1100 NEXT
1130 '
1140 FOR I=0 TO 51
1150      CARD(I)=I
1160 NEXT
1180 '
1190 N=50
1200 FOR I=0 TO N
1210      X=INT(RND(1)*52):Y=INT(RND(1)*
52)
1220      SWAP CARD(X),CARD(Y)
1230 NEXT
1240 '
1250 FOR I=0 TO 51
1260      A=CARD(I) MOD 4
1270      B=CARD(I)  ¥  4
1280      CARD$=SUIT$(A)+NUMBER$(B)
1290      PRINT CARD$;"=";CARD(I),
1300 NEXT
1380 END
1400 '
1410 DATA "A ","2 ","3 ","4 ","5 ","6 ",
"7 ","8 ","9 ","10","J ","Q ","K "
1420 DATA "♠","♥","♦","♣"
```

おにあんの同人ソフトQ&A

Q すいません、MSX2のことで質問があります。本書にのっていた、「画面圧縮・展開プログラム」と「裏RAMアクセスドライバー」は、両方ともCMDですが、併用して使うことはできないのでしょうか？もし使えないのなら、使えるように改造するプログラムを作って教えてほしいのですが……。おねがいします。

（茨城県／真家クン）



はい、ひさしぶりにMSX2の質問がきましたね。MSX2のお部屋は終わっちゃうけど、MSX2に関しての質問はいつでも受け付けていますので、どんどん出してくださいね。で、この質問だけど困ったことに併用して使えるようにする改造プログラムは、ちょっと長くなりそうなので、載せられないのです。でも、ちょっと苦労すればなんとか一緒に使うことはできるよ。「画面圧縮・展開」を使いたいときはDB００Hに、また「裏RAMアクセスドライバー」はD８００Hに、それぞれCMD命令を使う前にマシン語コールをすれば、そちら側のCMD命令が使えるようになるよ。いちいち使いたいほうのCMDに切り替えるのがちょっと面倒だけど、こうするとOKだよ。

リスト2は、リスト1と同じものをX-BASIC用に直したものです。リスト1に対応させた行番号になっているので、どこでどのようなことをやっているかは左の説明を見てくださいね。
READ～DATA文がないので、配列の宣言のところでまとめて代入しているという点が主に違うところです。

リスト2
■トランプのカードをシャッフルするプログラム――X68000版

```
 1000 int a,b,i,x,y:str c
 1010 dim char card(51)
 1050 dim str number(12)={"A ","2 ","3 "
,"4 ","5 ","6 ","7 ","8 ","9 ","10","J "
,"Q ","K "}
 1080 dim str suit(3)={"ｽﾍﾟｰﾄﾞ","ﾊｰﾄ    "
,"ﾀﾞｲﾔ   ","ｸﾗﾌﾞ   "}
 1130 /*
 1140 for i=0 to 51
 1150     card(i)=i
 1160 next
 1180 /*
 1190 n=50
 1200 for i=0 to n
 1210     x=int(rnd()*52):y=int(rnd()*52)
 1220     a=card(x):card(x)=card(y):card(
y)=a
 1230 next
 1240 /*
 1250 for i=0 to 51
 1260     a=card(i) mod 4
 1270     b=card(i)  ¥  4
 1280     c=suit(a)+number(b)
 1290     print c;"=";card(i),
 1300 next
 1380 end
```

数やマークを選んで出したりしていると、ポーカーなどでハートのAが何枚も出てきたりしますね。そうしないように前に出したかどうかをチェックさせたりしていると、今度は配るのに時間がかかったりします。

以上のような点を解消して、シャッフルと配る処理をやってくれるプログラムがリスト１と２です。詳しいアルゴリズムについては、リストについてる解説を読んでね。なお、ポイントは最初に出てくるカードの順番を全部シャッフルして用意しておくという点と、カードを０～51の数字として扱うということです。

このカードを数字に置き換えるという方法は、トランプゲームに限らず、ほとんどすべてのカードゲームでもそうすると良いので、知っておくといいですよ。ここではトランプのカードを０～51（合計52枚）として、４で割ることにより、数字とマークを求めていますが、それ以外の方法でもOKです。ただ、作るゲームに合ったデータの持ち方を考えておくことが大切ですよ。

ちなみに私が昔、麻雀のゲームを作ったときは、牌のデータは１～９の番号をマンズの一万から九万として、同じように11～19までをピンズ、21～29をソーズ、31～37を字牌としていました（麻雀を知らない人はごめんね）。これは役の判定がしやすいように、わざと番号を飛ばしてつけていたのです。このように、ゲームに合ったデータの扱いを最初に考えておくと、あとあとのプログラムが楽チンになってうれしいですよ。

麻雀のように同じ牌が４つあるとかいう場合でも、最初に４つ同じデータを用意しておいて、それをシャッフルすればよいわけですから、基本的なやり方はみんな同じですね。



MSX2のお部屋

さて、休みがちに続けられてきたこのコーナーも、今回で最後になってしまいました。今まで読んでくれてありがとね。最後に載せるプログラムは、アナログカラー・パレットを使った画面のフェードイン・フェードアウトです。

MSXには、16色分のパレットがあって、グラフィック表示している色を瞬時に変えることができます。それを利用して、ボワーッと浮き出るように画面が表れるのがフェードインで、ゆっくりと暗くなってゆくのがフェードアウトです。

このプログラムでは、垂直帰線期間（画面に捜査線が出ていない期間）中にパレットを変えるようにしているので、ちらつくことなくパレットが切り換わります。垂直帰線期間中かどうかをチェックするには、VDPのステータスレジスタの#2のビット6を調べるようにしています。これはパレットだけでなく、他の処理にも使うと便利なので覚えておくといいかもしれませんよ。

画面フェードイン・フェードアウト

打ち込み方&使い方

そんな難しいことは知らなくても、このプログラムがあれば、フェードイン・フェードアウトは簡単に行えます。

まず、リスト3を打ち込んでみましょう。データの打ち込みにミスがあると、実行してもエラーが出て止まってしまうので注意しましょう。

打ち込みにミスがない場合は、60行からのサンプルプログラムが動きます。グラデーションのかかった2種類のバーが点滅を始めたらOK。

このサンプルプログラムでは、300行以降のパレットデータ（123だったら、B＝1，R＝2，G＝3というかんじに）16個を、60～100行で設定して、フェードインさせています。フェードインさせるためにはD700番地を、フェードアウトさせるためにはD703番地をコールしてください。また、フェードアウトさせるときには、設定するパレットのデータをD708番地から書き込んでおく必要があります。

パレットを使ったフェードインですから、当然256色モード（スクリーン8）では使用できません。また、このプログラムは今までこのコーナーで扱ったプログラムとも一緒に使えますよ。これを使えば、ゲームなどにも16色で描かれたグラフィックをきれいに表示できて、より効果的になるんじゃないかな？

それじゃ、MSXユーザーのみなさん、さようなら。このコーナーが終わっても、本編ではちゃんとMSXにも対応したプログラムの話を進めていくからね。

リスト3 ■画面をフェードイン・フェードアウトするプログラム――MSX2版

```
10 ' palette fade in routine
20 CLEAR 300,&HD6FF:I=&HD700
30 READ A$:IF A$<>"!" THEN A=VAL("&H"+A$
):POKE I,A:S=S+A:I=I+1:GOTO 30
40 IF S<>23665 THEN PRINT"Error in data.
":END
50 'bsave"PALETTE",&Hd700,&Hd7ff
60 ' sample
70 SCREEN 7:COLOR 7,0,0:CLS:FOR A=0 TO 1
5:COLOR=(A,0,0,0):B=A*32:LINE(B,0)-(B+31
,211),A,BF:NEXT
80 DEF USR=&HD700:DEF USR1=&HD703
90 RESTORE 300:I=&HD708
100 FOR A=0 TO 15:READ A$:A1=VAL(LEFT$(A
$,1)):A2=VAL(MID$(A$,2,1)):A3=VAL(RIGHT$
(A$,1)):POKE I,A2*16+A1:I=I+1:POKE I,A3:
I=I+1:NEXT
110 A=USR(0)    ' fade in
120 A=USR1(0)   ' fade out
130 GOTO 90
140 DATA C3,52,D7,C3,48,D7,04,00,00,00,7
7,07,77,07,77,07
150 DATA 77,07,77,07,77,07,77,07,77,07,7
7,07,77,07,77,07
160 DATA 77,07,77,07,77,07,77,07,00,00,0
0,00,00,00,00,00
170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00
180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,06,20,2
1,08,D7,AF,77,23
190 DATA 10,FC,06,08,C5,21,08,D7,11,28,D
7,06,10,7E,E6,07
200 DATA 4F,1A,E6,07,CD,A2,D7,F5,7E,0F,0
F,0F,0F,E6,07,4F
210 DATA 1A,0F,0F,0F,0F,E6,07,CD,A2,D7,8
7,87,87,87,4F,F1
220 DATA B1,12,13,23,7E,E6,07,4F,1A,E6,0
7,CD,A2,D7,12,13
230 DATA 23,10,CA,3A,06,D7,47,C5,CD,C9,D
7,C1,10,F9,C1,10
240 DATA B3,C9,B9,C8,38,02,3D,C9,3C,C9,F
3,21,28,D7,3A,06
250 DATA 00,4F,0C,AF,ED,79,3E,90,ED,79,0
C,06,10,7E,ED,79
260 DATA 23,7E,ED,79,23,10,F6,FB,C9,CD,D
B,D7,CB,77,28,F9
270 DATA CD,AA,D7,CD,DB,D7,CB,77,20,EF,C
9,F3,3A,06,00,4F
280 DATA 0C,3E,02,ED,79,3E,8F,ED,79,ED,7
8,57,AF,ED,79,3E
290 DATA 8F,ED,79,7A,FB,C9,!
300 DATA 000,111,222,333,444,555,666,777
310 DATA 000,011,122,133,244,255,366,377
```

というわけで、今回はカードゲームの基本的なところを押さえてみたわけですが、次回からは実際にカードゲームを作ってみて、いろいろなゲームへの応用についても考えてみましょう。なんか難しそうだけど、そんなことはないからね。それでは、またまた！

（おにおん）

おにおんのアルゴリズムを見切ったぞ!?

あいやー！　今回も前回に引き続きトレンディなカードゲームの講座あるよ。ハリキって学ぶあるよ。アルゴリズムを理解したら、それを応用して究極のカードゲームを作るあるよろし。ファイト!!

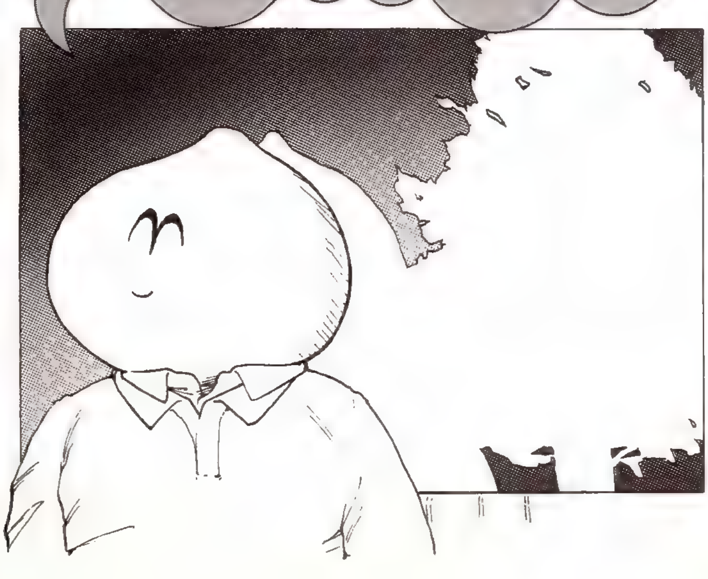


今回のアルゴリズム

カードゲームの巻
●その2

イラスト／Y人

はぁ～い！　こんにちはー。前回に引き続いて、カードゲームのお話です。今回はとくに、実際にゲームを1本作ってみて、多人数でやるカードゲームのプログラムのアルゴリズムっていうものについて、ちょっと説明していきたいと思います。「MSXのお部屋」が前回で終わってしまって、その分本編がワイドになっているから、がんばってね。



バババぬきを作ってみよう。というのが今回のテーマです。なぜババぬきなのかと言うと、けっこう多くの人が知っていそうだからというのと、あまりゲームになっているのを見たことがないから、という単純な理由です。でも、ババぬきのルールを知らない人もいるかもしれないので、一応説明しておきますね。

ババぬきは、トランプ52枚全部とJOKER 1枚で遊ぶゲームで、2人以上で遊べます。まず、53枚全部を均等に全員に配り、自分のカードを見て（人に見せてはダメだよ）同じ数字のカードがあったら、（AとAとか、3と3とかのペア）それは2枚とも捨ててしまいます（手札からはずし、違う場所に置いておく）。そうしたら順番に、次の人のカードの中から1枚引いて、また次の人がその次の人のカードを引いて……というのを繰り返します。この間も同じ数字のカードがそろったら捨てていきます。必然的にJOKERはペアができないので、最後にJOKERを持

っている人が負け!! あまり詳しく説明しているとテクノポリスがトランプの本になってしまうので(笑)、軽くしか説明していませんが、そんなゲームです。

で、今回は前回学んだアルゴリズムを使って、ババぬきのサンプル・プログラムを各機種用に組んでみました。

一応、コンピュータ側3人と、人間(プレイヤー)側1人で遊べるようになっています。こういった、多人数で遊ぶゲームのプログラムの一例として、参考にしてみるといいんじゃないでしょうか。また、各機種でのプログラムの組み方の違いというのも、参考になるかもしれません。詳しい解説はリスト1〜4の周りにありますので、そちらを読んでくださいね。

今回のアルゴリズムゲスト♡



みなづきサッちゃん
美少女倶楽部のリーダー。企画とメインプログラムを担当。今まで出してきたゲームは、『パラダイス3』、『学園特捜亜仁田君』、『戦え! 看護婦さん』、『ほのぼの看護婦さん』、『超音戦士バニーちゃん』、『ベキバキ! ROBOT GAL』、『UNIFORM#0〜#4』、『SemiDouble1〜2』など。戸田さんとは対照的に時間にうるさそうなところがポイント。



戸田 万さん
美少女倶楽部で、カードデザインなどのメイン・グラフィック以外のデザイン業務を担当。余裕のある語り口がポイント。



UKKYさん
美少女倶楽部でシステム・プログラムを担当。静かだが、内に何か秘めていそうなところがポイント。

おにおんの 底ぬけ脱線インタビュ〜

——これはやはり聞かないといけないと思っていたんだけど、このサークルの名前の由来は?
戸:それを聞かれるのが怖かった……。
み:一応、僕がつけたんですけど、なんとかソフトっていうとありすぎて面白くないから、インパクトある名前がよかったんです(笑)。
——最初にソフトを出したのは何年くらい前?
み:だいたい3年前です。
——じゃ短期間にすごいペースで作ってますね。
み:1年に3本くらいのペースじゃないかな。
戸:毎回綱渡りだけど。
——『UNIFORM』のゲーム部分のプログラムは誰が考えたの?
み:私とこのメンバー以外のもう1人です。
戸:基本システムはパチスロ。
み:3枚そろえようと。それじゃ、つまらん……。じゃ何か入れようと、だからゲームはたいしたことはないんですね。
——簡単にできるゲームにしようと……。
み:そうですね。どっちかって言うと、グラフィックを変えて『〜編』、って出していくと面白いんじゃないかと。
——グラフィックだけ変わるオプションを出したかったの。
み:そうです。でまあ、オプションを出しつづけていくと、ゲームがあってもなくても同じかなと(笑)。
戸:なんてミもフタもない(笑)。
——『UNIFORM』の敵のアルゴリズムとかは?
み:あれ(コンピュータ)はやたら強いっていう噂ですけど、何も考えてないんです(笑)。コンピュータは、手持ちのカードが2枚とも同じだったら、3枚そろうまで引き続けるんです。3枚とも違うカードだったら1番数が大きいのを捨ててるんです。ですから必然的に低いカードばかり集めるという……。
戸:特殊カードがきたら考えなしに使っちゃう。
——テストプレイとかは?
み:しました。テストプレイだけは、死ぬほど。『〜亜仁田君』は、最初300枚出したんですけど、全部バグだったんです。
戸:で、全部無償で回収して発送して。で、大赤字を出したんです。
——それで教訓を得て?
戸:教訓を得ました。ソフトが完成すると絶対全員に渡して、バグとりやって……。
——それはえらいですね。ところで、アドベンチャーのシナリオとかは誰が考えるんですか?
み:この人(戸田さん)面白いんですよ!「今度はこういうのにしましょう」ってタイトルから言うんです。
戸:みんなで集まったときに、夏コミで同人ソフト作ろうって話をしてたんだけど、私はそのときてっきり冗談だと思ってたんです(笑)。
——冗談で言うのか(笑)。
戸:そしたら本気だったんですね(笑)。でいきなりPC-88mkII買わされて、C.G.もやらされて……。で、シナリオよりもタイトルが先にできちゃうんですよ。今度はこんなバカなことをやりましょうと……。つい思いつきで言ってしまって後で作ることになって後悔するんです。
——ソフト作ってて苦労したこととか、大変だったことは?
み:大変なのは僕ら以前にUKKYさんでしょう。
U:大変なときはいろいろある。『UNIFORM』シリーズのいくつかが、コミケ当日の10時にできあがって、それからコピーして、何十枚かできたときに第一部隊とか言って持っていって、それから第二部隊、第三部隊と……(笑)。
——リーダーは苦労とかは?
み:まあ仕事じゃないから、趣味ですからね。あまり苦労したとかないけど、強いて言えば自分のサークルの名前を言うときですね(笑)。通販とかで、家に「美少女倶楽部」宛でくるのがあるんですね(通販の申し込み方法のところには、「D計画」宛に……となっている)。親が何だこれはと。
戸:こっちから送るときは、ユーザーのことを考えて、「D計画」ってハンコ押して送ってるんです。
——ソフトを作っていくうえで、信念を持って作っていることは?
み:まず、サークルは伊達と酔狂でやっていることだから、自分たちが好きだから作るってことと、飽きたら明日にでもやめる、という感じですね。
戸:アドベンチャーのほうは、やさしさ……っていうか、あまりエゲつないものは作らないようにシナリオを書いてるんだけど。
——UKKYさんは?
U:まあ、システムは自分だけが使うわけじゃないから(ほかのメンバーも使うので)、なるべくBASICの命令に落としたりして、使いやすいようにとか。あまりユーザーさんには見えないところですけどね……。
——プログラムはどうやって覚えたの?
U:ぼくは、知っている人つかまえて、やい教えろって言って。アセンブラは独学でしたけど。
——じゃ、最後にこれからどんな同人ソフトを作っていきたいですか?
み:とりあえず同人だから、好きなもの作れるから……、美少女倶楽部らしい……、あっち方面の意味じゃなくて、個性的なソフトを作っていきたいですね。
戸:ディスクから個性が流れてくるようなやつを……。

100行は、画面の初期設定部分です。**110行**で、配列変数の宣言と、乱数の初期化をしています。この、**RANDOMIZE〜**の部分はまとめて、乱数の初期化だと思って覚えておくといいと思います。配列がやけにたくさん宣言されていますが、基本的なカードの操作のアルゴリズムは、前回詳しく説明したのと同じ方法をとっています。つまり、**C(0)〜C(52)**の中にカードの値を入れておいて、それをバラバラにシャッフルして、それぞれのプレイヤーに配ってゆく、という方法です。**N$**や**M$**は、そのカードの内容を表示するときのために使用しています。カードの内容は0〜52までの数字で表されていて、4で割ったときの商が、カードの数字（Aとか3とかJとかの）、4で割ったときの余りがマーク（ハートとかスペードとか）になります。また、52はJOKERということに決めておいて、その数のときだけはマークや数は表示させないで、JOKERと表示するようにします。

ということで、**200〜220行**の間でシャッフルをし、それをそれぞれのプレイヤーに配ります。各プレイヤーが持っているカードの内容は、**I**という2次元配列の変数にしまわれます。**I(0, 0)〜I(0, 29)**までがプレイヤー1、**I(1, 0)〜I(1, 29)**までがプレイヤー2……という感じに格納されます。また、配列変数**K**は、それぞれのプレイヤーが何枚カードを持っているか、というのを記憶しています。配列**I**の何番目までデータが格納されているかを取っておくためです。

260行で、まず全員に配ったカードから、ペアのものを取り除きます。これは、後で説明しますが、そのためのサブルーチンができていて、そこを呼び出すだけなので簡単です。

そして、いよいよゲームが始まってからの流れです。これは、**310行**から**380行**まで。ここでは、**P**という変数に何番目のプレイヤーの番かが入っていて、それが次々に変わっていくようになっています。また、変数**T**に残りのカードの枚数が入っているので、それが0になるまでゲームを続けるようにしています。

基本的にコンピュータ側も人間側も、この同じ部分で処理されています。コンピュータと人間で違うのは、単に人のカードを引くときに、コンピュータは乱数で決めますが、人間のとき（プレイヤー4、変数**P**が3のとき）はキーで選ぶということだけです。

ですから、そのカードを引く処理のところだけ、人間の番だったら例外的に別の処理をさせるようにしているだけなのです。人数が増えても、このよ

リスト1

■ババぬきゲームのプログラム―――PC-8801版

※PC-9801、MSX版は変更点を参照してください。

```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 5,0:CLS 3
110 DIM N$(12),M$(3),C(52),I(3,29),K(3):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
120 DATA "A ","2 ","3 ","4 ","5 ","6 ","7 ","8 ","9 ","10","J ","Q ","K "
130 FOR A=0 TO 12:READ N$(A):NEXT:FOR A=0 TO 3:M$(A)=CHR$(&HE8+A):NEXT
140 V1$="┌──┐":V2$="│  │":V3$="└──┘":V4$=SPACE$(79):WT=100
200 ' ｼｬｯﾌﾙ
210 FOR A=0 TO 52:C(A)=A:NEXT:FOR A=1 TO 40:A1=INT(RND(1)*52):A2=INT(RND(1)*52):SWAP C(A1),C(A2):NEXT
220 A2=0:FOR A=0 TO 3:K(A)=12:FOR A1=0 TO 12:I(A,A1)=C(A2):A2=A2+1:NEXT:NEXT:A1=INT(RND(1)*4):I(A1,13)=C(A2):K(A1)=13:T=52
250 ' ｻｲｼｮ
260 GOSUB 1300:V$="ｵﾅｼﾞｶｽﾞﾉ ｶｰﾄﾞｦ ﾀﾞｼﾏｽ.":GOSUB 1400:FOR P=0 TO 3:GOSUB 1100:NEXT:GOSUB 1300
270 P=0
300 ' ｹﾞｰﾑ ﾒｲﾝ
310 P1=P:V$="ﾌﾟﾚｲﾔｰ"+STR$(P+1)+"ﾉﾊﾞﾝﾃﾞｽ":GOSUB 1400
315 P1=P1-1:IF P1<0 THEN P1=3
317 IF K(P1)<0 THEN 315
320 A1=INT(RND(1)*(K(P1)+1)):Y=P1*6:IF P=3 THEN GOSUB 1600
330 X=A1*3+1:FOR A=1 TO 7:LOCATE X,Y:PRINT"*":FOR A2=1 TO WT:NEXT:LOCATE X,Y:PRINT" ":FOR A2=1 TO WT:NEXT:NEXT
340 P2=P:P=P1:A5=I(P,A1):A=A1:GOSUB 1200
350 GOSUB 1000:P=P2:A=A5:GOSUB 1500:GOSUB 1100:GOSUB 1000
360 P=P+1:IF P=4 THEN P=0
370 IF K(P)<0 THEN 360
380 IF T>0 THEN 300
990 V$="ﾌﾟﾚｲﾔｰ"+STR$(P+1)+"ﾉ ﾏｹﾃﾞｽ.":GOSUB 1400:END
1000 ' ｶｰﾄﾞﾋｮｳｼﾞ p=player
1010 Y=P*6+1:LOCATE 0,Y:FOR A3=1 TO 4:PRINT V4$:NEXT
1020 FOR A1=0 TO K(P):A2=A1*3:GOSUB 1030:NEXT:RETURN
1030 Y=P*6+1:LOCATE A2,Y:PRINT V1$:LOCATE A2,Y+1:PRINT V2$:LOCATE A2,Y+2:PRINT V2$:LOCATE A2,Y+3:PRINT V3$
1040 IF P<>3 THEN RETURN
1050 A3=I(P,A1):A4=A3¥4:IF A4=13 THEN 1070
1060 LOCATE A2+1,Y+1:PRINT N$(A4):LOCATE A2+1,Y+2:PRINT M$(A3 MOD 4):RETURN
1070 LOCATE A2+1,Y+1:PRINT"JO":LOCATE A2+1,Y+2:PRINT"KE":RETURN
1100 ' ｿﾛｯﾀｶﾅ?
1110 FOR A1=0 TO K(P):FOR A2=0 TO K(P):IF A1=A2 THEN 1130
1120 IF I(P,A1)¥4=I(P,A2)¥4 THEN 1140
1130 NEXT:NEXT:RETURN
1140 T=T-2:IF A1<A2 THEN SWAP A1,A2
1150 A=A1:GOSUB 1200:A=A2:GOSUB 1200:GOTO 1110
1200 ' ﾍﾝｽｳA ﾉ ｶｰﾄﾞ ﾂﾒﾙ
1210 K(P)=K(P)-1:IF K(P)+1=A THEN RETURN
1220 FOR A3=A TO K(P):I(P,A3)=I(P,A3+1):NEXT:RETURN
1300 ' ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ
1310 P=0:FOR A=0 TO 2:LOCATE 0,(A+1)*6-1:PRINT STRING$(79,45):GOSUB 1000:P=P+1:NEXT:GOSUB 1000:RETURN
1400 ' ﾒｯｾｰｼﾞ ﾋｮｳｼﾞ v$
1410 LOCATE 0,24:PRINT V4$;:LOCATE 0,24:PRINT V$;:RETURN
1500 ' ﾄﾞｺｶﾆ ｶｰﾄﾞAｦ ｲﾚﾙ
1510 K(P)=K(P)+1:A2=K(P):A1=INT(RND(1)*A2)
1520 IF A1<>A2 THEN I(P,A2)=I(P,A2-1):A2=A2-1:GOTO 1520
1530 I(P,A2)=A:A1=A2:A2=K(P)*3+4:GOSUB 1030:FOR A=1 TO WT*6:NEXT:RETURN
1600 ' ｶｰﾄﾞｴﾗﾌﾞ
1610 X=A1
1620 LOCATE X*3+1,Y:PRINT"*":A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1620
1630 LOCATE X*3+1,Y:PRINT" ":IF A$="6" THEN IF K(P1)>X THEN X=X+1
1640 IF A$="4" THEN IF X>0 THEN X=X-1
1650 IF A$<>" " THEN 1620
1660 A1=X:RETURN
```

うにすればシンプルで簡単にプログラムを組むことができます。

ということで、このメインの流れの部分では、主に1つ前の番の人からカードを引いて、ペアのカードができたら捨てる、そして次の番に移す、ということをやっています。

1000行以降は、細かい処理が区分けされてサブルーチンになっています。まず、**1000行**は変数**P**に入っているプレイヤーの手持ちのカードを表示します。と言っても、コンピュータ側のカードが見えてしまってはいけないので、内容が見えるのは人間側だけにして（変数**P**が3のとき）それ以外は、外枠だけを表示するようになっています。

1100行はペアのカードができたかどうかを判定して、あればそれをすべて捨てるというサブルーチンです。

このそろったかどうかのチェックにもいろいろと方法があると思いますが、今回はとりあえず短くてすむけれども時間のかかる「端から全部チェック」という手段を取っています。すべてのペアをチェックして、そろっていたらその2枚を手持ちのデータからなくします。

そのなくすためのサブルーチンが、**1200行**からあります。これは、変数**A**に入っている番号にあたるカード、つまり**I（P，A）**という部分にあたるカードをなくして、そのままではまずいので、空いた部分をつめてしまうためのルーチンです。そして、手持ちのカードの数（変数**K**に入っている）も1つ減らします。

1500行はその逆で、手持ちのデータのどこかに、新たに引いてきたカードを入れるサブルーチンです。どこに入れるかは乱数で決定しています。こうしないと、新しく引いてきたカードがどこに入ったか分かってしまって都合が悪いからです。

1300行は、4人分の持っているカードを全部表示するサブルーチンです。**1400行**は、メッセージを一番下に表示するためのサブルーチンで、**V$**という文字変数に入っている内容を表示します。

そして最後に、**1600行**ですが、これはどのカードを取るかをキーで選ぶためのサブルーチン。**INKEY$**を使って、どのキーを押したかを判定して、カードの選択をさせています。

今回は、いつもよりもちょっと長めのプログラムですが、基本は前回やったプログラムと同じで、ババぬきのためのいろいろな処理がついているだけですから、根気良くプログラムを追っていけばわかると思います。

しかし、今回のサンプルプログラムのままでは、あまりに味気ないゲームになってしまいます。こういったものに、あなたなりの味をつけてこそ、面白いソフトができるわけですから、そこもガンバッてみてくださいね。

同人ソフトとして、一番ありそうなのが今回のプログラムのようなものに、おまけ（こっちがメインなのかも!?）にグラフィックがついていて、1枚ずつ脱いでいってくれるとか……ですが、それだけでなくゲーム自体にもいろいろとオマケをつけていくと、よりおもしろいソフトになると思いますよ。コンピュータ側に個性を持たせるとか、特殊な効果を持ったカードをつけるとか、そういったゲームに付随するオマケによってイメージがガラッと変わることもありますから、まずあれこれ考



リスト2 ■ババぬきゲームのプログラムの-98版変更点 —PC-9801版

```
140 V1$="----":V2$="¦  ¦":V3$="----":V4$
=SPACE$(79):WT=500
```

PC-98用は、だいたいPC-88用と同じですが、全体のスピード（変数**WT**）を調整しているのと、MS-DOS上のN88-BASICでも動作するように、カードの外枠を普通のキャラクタに置き換えました。それ以外は、88用と変わらないので、そちらの解説を読んでくださいね。

リスト3 ■ババぬきゲームのプログラムのMSX版変更点 ——MSX2版

```
100 SCREEN 0:WIDTH 80:CLS
110 DIM N$(12),M$(3),C(52),I(3,29),K(3):
A=RND(-TIME)
130 FOR A=0 TO 12:READ N$(A):NEXT:FOR A=
0 TO 3:M$(A)=CHR$(&H80+A):NEXT
140 V1$="┌──┐":V2$="|  |":V3$="└──┘":V4$
=SPACE$(79):WT=20
320 A1=INT(RND(1)*(K(P1)+1)):Y=P1*5:IF P
=3 THEN GOSUB 1600
1010 Y=P*5:LOCATE 0,Y:FOR A3=1 TO 4:PRIN
T V4$:NEXT
1015 IF K(P)<0 THEN RETURN
1030 Y=P*5:LOCATE A2,Y:PRINT V1$:LOCATE
A2,Y+1:PRINT V2$:LOCATE A2,Y+2:PRINT V2$
:LOCATE A2,Y+3:PRINT V3$
1310 P=0:FOR A=0 TO 2:LOCATE 0,(A+1)*5-1
:PRINT STRING$(79,45):GOSUB 1000:P=P+1:N
EXT:GOSUB 1000:RETURN
1410 LOCATE 0,20:PRINT V4$;:LOCATE 0,20:
PRINT V$;:RETURN
1630 LOCATE X*3+1,Y:PRINT"─":IF A$="6" T
HEN IF K(P1)>X THEN X=X+1
```

今回はMSX2シリーズ用になってしまいました。画面も80文字のモードを使っているので、RGBモニタじゃないと見づらいかもしれません。また、縦の文字数もちょっと少ないので、そのための調整をしています。しかし、基本的な処理はまったく88用と変わりません。ただ、MSXには**RANDOMIZE**という命令がないので、**A=RND（−TIME）**という文に置き換えてあります。これも意味は変わらないので、MSXユーザーの人はこっちを覚えておきましょう。

X68K用にするためには、だいぶ変更が必要なので全部のリストを載せました。**1000行**以降のサブルーチンは、すべて関数に直し、GOTO文で飛んでいる部分は、**REPEAT~UNTIL**や、**WHILE~ENDWHILE**に直してあります。しかし、行っている処理は88用と変わりませんし、行番号や変数名も同じにしてあるので、前の解説を読めば大丈夫です。あと、X68Kではトランプのマークが普通では出せないので、とりあえず記号に置き換えてあります。ちょっと寂しいですね。また、**READ~DATA**という命令もないので、配列宣言時に代入しています。

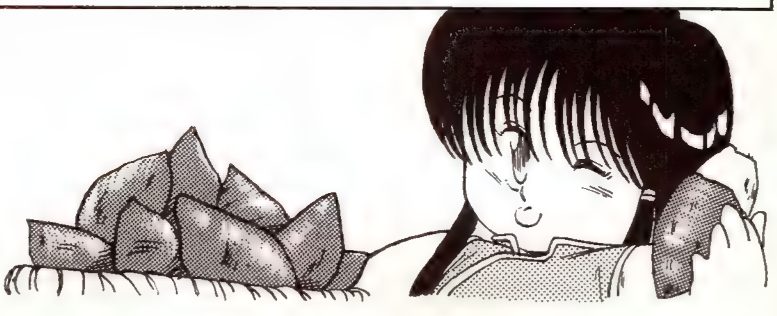
リスト 4

■ババぬきゲームのプログラム―― X68000版

```
 100 width 96:console ,,0:randomize(val(right$(time$,2)))
 110 dim c(52),i(3,29),k(3):str v$[80],v4$[80],a$
 120 dim str n$(12)={"A ","2 ","3 ","4 ","5 ","6 ","7 ","8 ","9 ","10","J ","Q ","K "}
 130 dim str m$(3)={"^","*","!","+"}
 140 str v1$="----":str v2$="|  |":str v3$="----":v4$=space$(79):wt=100
 200 /* ｼｬｯﾌﾙ
 210 for a=0 to 52:c(a)=a:next:for a=1 to 40:a1=int(rnd()*52):a2=int(rnd()*52):a3=c(a1):c(a1)=c(a2):c(a2)=a3:next
 220 a2=0:for a=0 to 3:k(a)=12:for a1=0 to 12:i(a,a1)=c(a2):a2=a2+1:next:next:a1=int(rnd()*4):i(a1,13)=c(a2):k(a1)=13:t=52
 250 /* ｻｲｼｮ
 260 init():v$="ｵﾅｼﾞｶｽﾞﾉ ｶｰﾄﾞｦ ﾀﾞｼﾏｽ｡":prt():for p=0 to 3:check():next:init()
 270 p=0
 300 /* ｹﾞｰﾑ ﾒｲﾝ
 310 repeat:p1=p:v$="ﾌﾟﾚｲﾔｰ"+str$(p+1)+"ﾉﾊﾞﾝﾃﾞｽ":prt()
 315 repeat:p1=p1-1:if p1<0 then p1=3
 317 until k(p1)>-1
 320 a1=int(rnd()*(k(p1)+1)):y=p1*6:if p=3 then sel()
 330 x=a1*3+1:for a=1 to 7:locate x,y:print"*":for a2=1 to wt:next:locate x,y:print" ":for a2=1 to wt:next:next
 340 p2=p:p=p1:a5=i(p,a1):a=a1:del()
 350 cards():p=p2:a=a5:ins():check():cards()
 360 repeat:p=p+1:if p=4 then p=0
 370 until k(p)>-1
 380 until t=0
 990 v$="ﾌﾟﾚｲﾔｰ"+str$(p+1)+"ﾉ ﾏｹﾃﾞｽ.":prt():end
 1000 /* ｶｰﾄﾞﾋｮｳｼﾞ p=player
 1010 func cards():y=p*6+1:locate 0,y:for a3=1 to 4:print v4$:next
 1020 for a1=0 to k(p):a2=a1*3:cprt():next:endfunc
 1030 func cprt():y=p*6+1:locate a2,y:print v1$:locate a2,y+1:print v2$:locate a2,y+2:print v2$:locate a2,y+3:print v3$
 1040 if p=3 then {
 1050 a3=i(p,a1):a4=a3¥4:if a4<>13 then locate a2+1,y+1:print n$(a4):locate a2+1,y+2:print m$(a3 mod 4) else locate a2+1,y+1:print"JO":locate a2+1,y+2:print"KE"
 1070 }
 1080 endfunc
 1100 /* ｿﾛｯﾀｶﾅ?
 1105 func check()
 1110 a1=0:a2=0:fl=0:while fl=0
 1115 if a1<>a2 then {
 1120 if i(p,a1)¥4=i(p,a2)¥4 then {
 1140 t=t-2:if a1<a2 then a=a1:a1=a2:a2=a
 1150 a=a1:del():a=a2:del():fl=1   }   }
 1160 a2=a2+1:if a2>k(p) then a2=0:a1=a1+1:if a1>k(p) then fl=2
 1170 endwhile:if fl=1 then goto 1110
 1180 endfunc
 1200 /* ﾍﾝｽｳa ﾉ ｶｰﾄﾞ ﾂﾒﾙ
 1210 func del():k(p)=k(p)-1:if k(p)+1<>a then {
 1220 for a3=a to k(p):i(p,a3)=i(p,a3+1):next }
 1230 endfunc
 1300 /* ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ
 1305 func init()
 1310 p=0:for a=0 to 2:locate 0,(a+1)*6-1:print string$(79,"-"):cards():p=p+1:next:cards():endfunc
 1400 /* ﾒｯｾｰｼﾞ ﾋｮｳｼﾞ v$
 1410 func prt():locate 0,24:print v4$;:locate 0,24:print v$;:endfunc
 1500 /* ﾄﾞｺｶﾆ ｶｰﾄﾞaｦ ｲﾚﾙ
 1510 func ins():k(p)=k(p)+1:a2=k(p):a1=int(rnd()*a2)
 1520 while a1<>a2:i(p,a2)=i(p,a2-1):a2=a2-1:endwhile
 1530 i(p,a2)=a:a1=a2:a2=k(p)*3+4:cprt():for a=1 to wt*6:next:endfunc
 1600 /* ｶｰﾄﾞｴﾗﾌﾞ
 1605 func sel()
 1610 x=a1
 1620 repeat:locate x*3+1,y:print"*":repeat:a$=inkey$:until a$<>""
 1630 locate x*3+1,y:print" ":if a$="6" then if k(p1)>x then x=x+1
 1640 if a$="4" then if x>0 then x=x-1
 1650 until a$=" "
 1660 a1=x:endfunc
```

えてみることが大切ですね。

というわけで、ブロックくずし、アドベンチャーゲーム、カードゲームと3つのジャンルについてのアルゴリズムを説明しましたが、いかがです？　これを参考に、自分なりのアルゴリズムを発見してくれると、うれしいですね。じゃ、バイバイ！　（おにおん）



同人ソフト大全集VOL.8は
91年9月発売予定です！
月刊テクノポリスは毎月8日発売です！

同人ソフト大募集!!

Dō-Jinファンでは、同人ソフト即売会などで販売されたソフトのほかに、直接編集部へ送られてきた同人ソフトも紹介しています。みなさんの作ったオリジナルのゲームをどんどん送ってくださいね。もちろん個人でもグループでもかまいませんよ！

❶送られてきた同人ソフトは……

紙上に掲載するソフトについては、通信販売や即売会などで入手可能なものであることを原則としています。

ただし、１本のソフトとして完成していないもの(単なるプログラムやグラフィック集など)、また、その他の理由で編集部が掲載できないと判断したものは紹介できないことがあります。

❷送るときの注意！

①ソフトはすべて自分たちで作ったオリジナルであること。ただし、著作者の許可を取った物を使用している場合は、掲載の対象と認められます その場合、著作者の連絡先、及び著作者の所属団体等の連絡先を必ず明記してください)。また、他のソフト、出版物などを参考にした場合はそれを明記してください。

②ソフトとして完成した形のディスクで送ること。ディスクにはソフト名と機種名を明記してください。

③ディスクと一緒に、遊び方・使い方の説明書(マニュアル)をつけること。

④送ったソフトと同じものを必ず手もとに置いておくこと(内容についてお聞きすることがあります)。なお、お送りいただいたディスクは原則としてお返しできません。

⑤投稿者(グループのときは代表者)の連絡先住所・氏名(グループ名)・電話番号も忘れずに。

あて先　〒105 東京都港区新橋4-10-7　TIMテクノポリス編集部　Dō-Jinファン係

Dō-Jinネットワーク　アクセス受け付け中！

Dō-Jinネットワークは、読者と同人ソフトサークルをつなぐページです！　現在、次のようなアクセスをお待ちしています。ヨロシク♡

❶同人ソフトサークルから いろいろなお知らせ

ボクたちはこんなサークルです、今度新作の同人ソフトを出品します、前に紹介したソフトの移植が完成しました、通販の発送が遅れています、○○さん連絡をください、バグの直し方です、こういう才能のある人を探しています、イベントやります(この場合は、最低２か月まえに連絡ください)、などなど、同人ソフトの仲間から広く読者のみなさんに知らせたいこと。

❷仲間に入れて！

こんな自分を使ってください、誰か仲間に入れて！　などなど、どこかのサークルに入って同人ソフトを作りたい！　と思っている人の自己アピール。グラフィッカー志望の方はイラストを描いて、プログラマー志望の方は使用機種・得意な言語を明記して送ってください。

❸同人ソフトのCMをして！

自分たちの制作したソフトのCMをしてほしい!!　な〜んていうときは、10センチ×15センチくらいのイラストまたは画面写真を１点と65文字くらいの宣伝文・機種媒体・通販方法・連絡先・電話番号を書いた手紙を必ず同封して編集部に送ってください。以上3つのアクセスは郵便で、

あて先　〒105 東京都港区新橋4-10-7　TIMテクノポリス編集部　Dō-Jinネットワーク係

まで。①グループの場合はグループ名・代表者名、個人名、②代表者または個人の年齢、③職業(学年)、④連絡先住所、⑤連絡先電話番号の明記もお忘れなく！

なお、いずれの場合も内容によっては掲載できない場合があります。ご了承くださいね。

あとがき

急きょ決まった本誌のフロク、原稿の遅れ、レイアウターの新婚旅行、そしてゴールデンウィークによる印刷所の都合など、もろもろの理由により、またしても発売日が延期してしまいました。楽しみに待っていてくださった読者のみなさん、ソフトを掲載したサークルさん、再びゴメンナサイ。でも、テクポリ編集部全員で力を合わせ、どーにか完成することができました。

そうそう、今回は表紙のロゴを新しくしてみたのですが……、ちょっと雰囲気が変わって見えるでしょう？　同人増刊も今度で７回目。そろそろ、紙面を見直さないといけない時期なので、その初めの１歩として試みたのですが、どうでしょう。漫画の部分では、新しくみのだけんいちさんが加わりました。このほか、音楽講座で集まったオリジナル音楽のディスク化や、同人サークルの漫画、パソコン通信のPDSのゲーム紹介など、いろいろな企画を練っている最中です。同人ソフトのゲーム紹介部分も今後は改良していくつもりなので、楽しみに待っていてね。また、これを機に、自分の書いた漫画をみてほしい〜なんていう方がいましたら、試しに送ってください。もちろん、自作の同人ソフトやパソコンミュージックも募集中ですので、誘い合わせのうえ(笑)、積極的に参加してね!!

Vol.6で好評だった「SAYOKO」がふたたび登場




ぱた ぱた
じゃあね いいこにしててね！
春　4月　新学期———
ふーむ
西谷
はい
久田
はい
がさ
さよこへ♡
いっしょなCLASSで
LUCKYだネ♪
ところで
帰り ドーナツ行かな
まゆみちゃん
?
平沢
はいっ
船山
こつん

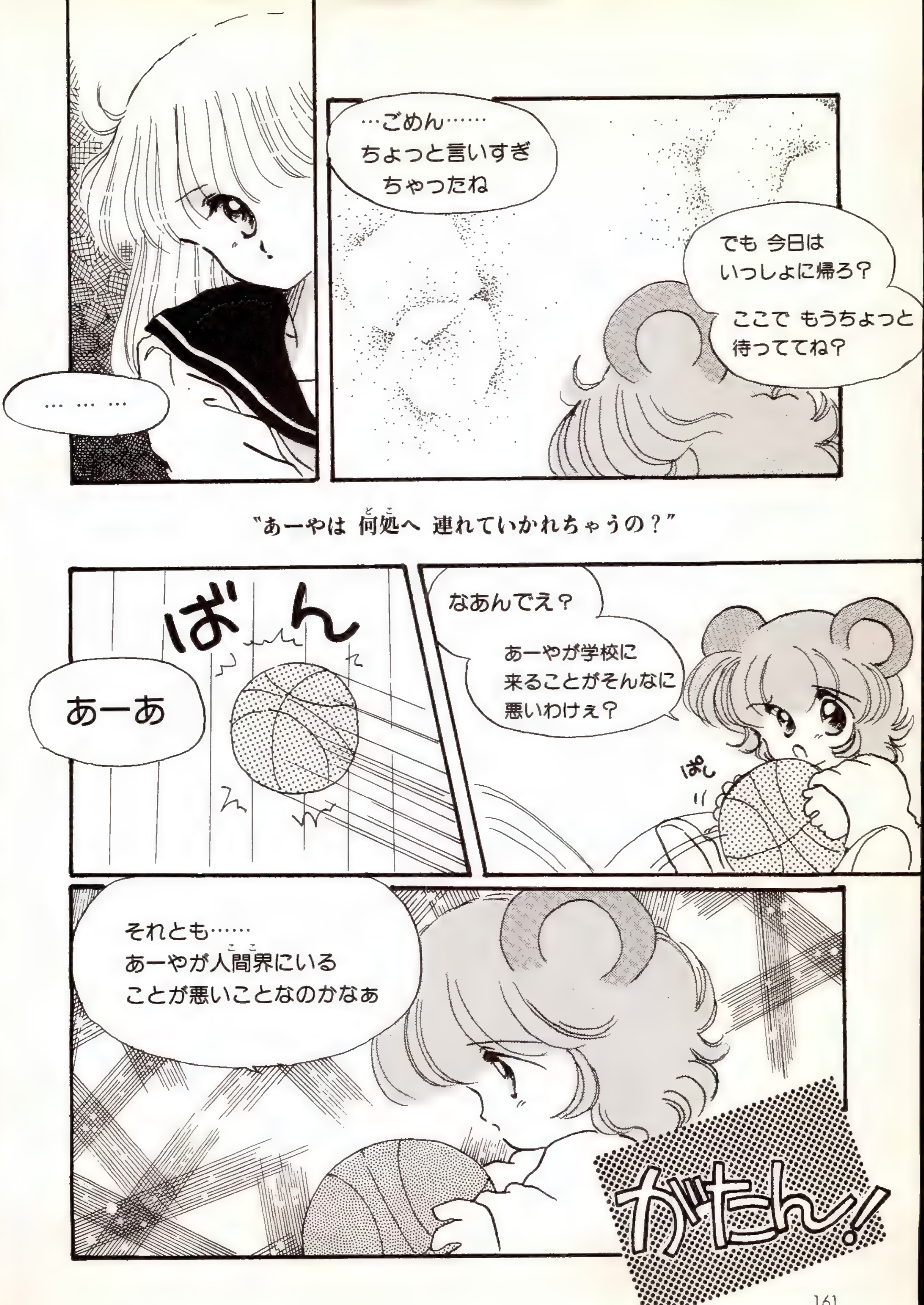




ええと突然ですが、LOLITASOFTのインフォメーションです！
漫画にも出てきた「あーや（タヌキ）」のぬいぐるみを作ろうと考えています。しかし、デザイン料が個人で出費するには高額ですので、ある程度数を集め全体としてコストを安くしようと考えました。数万円位なら買いたいという方は、下記まで62円切手をはった返信用封筒同封にてご連絡ください。なお、希望者が少ない場合は、企画自体がなかったことになりますので、ご了承ください。
〒146 東京都大田区矢口3-17-5 晃風荘 水上恵太
また、安く作ってくれるところを知っているなどの情報も歓迎しますのでよろしくお願いします。



あーや！
ぴくっ！
だ…だって 小夜子
新学期だって 楽しそー
だったし 学校って
どんなとこかなーって…
ぼそ
ぼそ
いいこにしててって
言ったでしょ！
体育用具室
たのしそーって…
あのねえ
どうして……？
学校に来ちゃいけないの？
もしも 誰かに
見つかっちゃったら
どうなるか分かってんの？
何処か遠い所へ
連れて行かれちゃって
……どうなるか
わからないでしょう
それでも
いいの？


…ごめん……
ちょっと言いすぎちゃったね
でも 今日は いっしょに帰ろ？
ここで もうちょっと待っててね？
… … …
"あーやは 何処へ 連れていかれちゃうの？"
なあんでえ？
あーやが学校に来ることがそんなに悪いわけえ？
ぱし
ばん
あーあ
それとも……
あーやが人間界にいることが悪いことなのかなぁ
がたん！


どきっ
たん.
たん. たん.
バスケが 好きなの？
びくっ
よいしよっと
ころ
あたしのこと 連れて行かないの？
どきん..
どきん..
どきん..
どきん..
ごめんね おどろかせちゃった？
気にしないでね ボール取りに来ただけ だから


どうして？
…だって あたしこの世界とは違うところから来たんだもの……
ぐすっ
きっとあたしここにいちゃいけないんだよ
だけど それならあたし何処へ行けばいいの？
ひっく…
…でも ここにいるんでしょう？
あのね 存在に意味のないものって絶対にないと思うんだ
あなたがここに存在するのはここにとって あなたが必要だから
この世界にあなたを必要とする人がいるから
それが証拠に私たち出逢えたじゃない
そりゃ最初はちょっと びっくりしたけど
きっと 私 遠い昔からあなたに逢う瞬間を待っていたような気がするの
あなたに 逢えて うれしいな



あなたに 逢（あ）えて うれしいな——

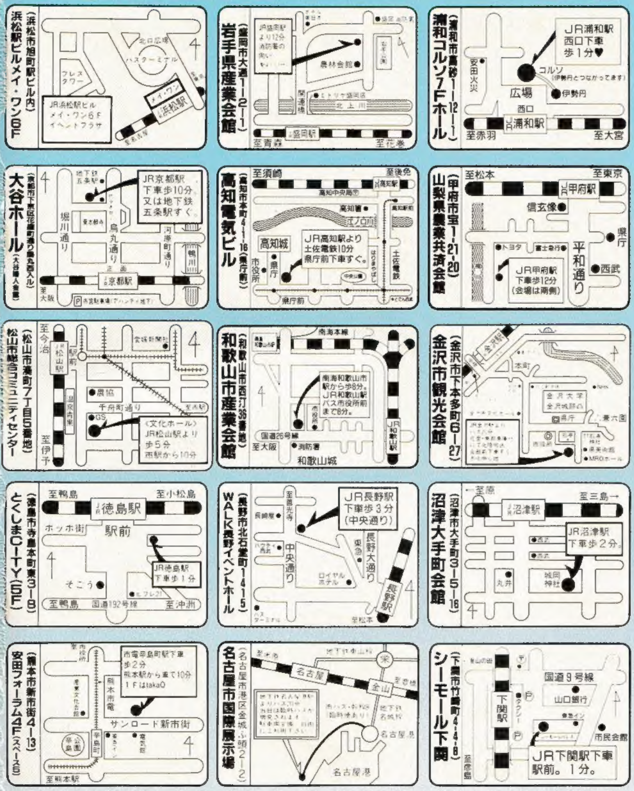
END

サークルソフトonly即売会

パソケット情報

サークルソフトと
パソコン同人誌の祭典！
開催時間はいずれも
午前11時からなの
一般参加も大歓迎!!





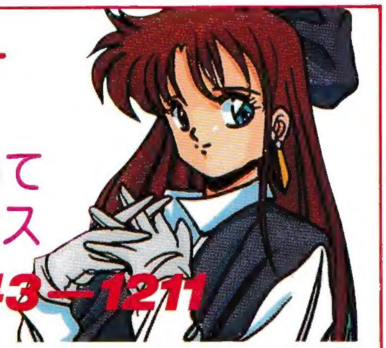
5月19日(日)	浜松パソケット5／浜松駅ビル・メイ・ワン
	盛岡パソケット3／岩手県産業会館
5月26日(日)	浦和パソケット／浦和コルソ
	京都パソケット6／大谷ホール
	高知パソケット3／高知電気ビル
6月2日(日)	甲府パソケット／山梨県農業共済会館
	松山パソケット4／松山市総合コミュニティセンター
	和歌山パソケット／和歌山市産業会館
6月9日(日)	金沢パソケット4／金沢観光会館
	徳島パソケット3／とくしまCITY
	長野パソケット2／WALK長野イベントホール
	沼津パソケット3／沼津大手町会館
6月16日(日)	熊本パソケット2／安田フォーラム
	名古屋パソケット10／名古屋市国際展示場
6月23日(日)	下関パソケット／シーモール下関
	仙台パソケット9／トレンドホール
	高崎パソケット6／高崎地域医療センター
6月30日(日)	パソケット17／東京文具共和会館
	大阪パソケット8／大阪国際貿易センター
7月7日(日)	岡山パソケット5／みのるガーデンビル
	博多パソケット10／明治生命ホール
	三重パソケット1／四日市文化会館
7月14日(日)	高知パソケット4／高知商工会館
	札幌パソケット10／札幌市民会館
	静岡パソケット7／静岡産業館
	横浜パソケット／横浜市従会館
	水戸パソケット6／水戸市民会館
7月20日(土)	弘前パソケット／青森県りんご会館
	福島パソケット／福島県開拓会館
7月21日(日)	秋田パソケット2／秋田県産業会館
	いわきパソケット2／いわき市平労働福祉会館
	浜松パソケット5／浜松駅ビル・メイ・ワン
	大分パソケット3／大分県中小企業会館

→参加したいサークルの方は――
①参加申し込み用紙をパソケット会場でもらって下さい。または、62円切手を貼った返信用封筒を同封の上、下記までご請求下さい。
②参加申し込み用紙に必要事項を記入して、お早めにお送り下さい。
③締切は、開催3週間前です。
〈申し込み用紙請求先〉
〒111 東京都浅草郵便局私書箱108号 ユウユウ内 パソケットT係
→同人ソフトを購入したい方は――
①パソケット会場に直接おこし下さい。どなたでも入場できます。
②朝8時前には来ないで下さい。開催時間を確認して来て下さい。
③会場では、スタッフの指示に従って下さい。

アクセスルーム PASO-NET
(24時間運営)

ルールを守って
楽しいアクセス

03−3843−1211



おかげさまで、たくさんの方にご利用いただいておりますパソネットです。ありがとうございます。ボードの性格上、同人サークルの方が多いようですが、もっと一般の方にも気軽にのぞいてみてほしいです。CGやPDSの他、ついにリレー小説も始まりました。パソケットの開催情報も、より充実。入会金や会費はいっさい無料、親切な先輩が大勢いますので、初心者の方でも安心してどうぞ！
シフトJIS、2400bps、MNP5対応、全二重、パリティ無、データ長8ビット、ストップビット1、フロー制御X-ON、シフト制御S-OFF。

ダブル・パソケットだ！



6月30日は、なんと東京・大阪同時開催なのだ。東京はいつもの文具共和会館だけど、大阪の国際貿易センターは、過去最大の規模となります。どっちへ行ったらいいのか、わからなくなりそう。でも、どっちへ参加してもビッグに楽しいことは保証しまーす！

パソケット通信初夏号

好評のパソケット通信第6号、無料配布中です。今号は好評のマップ特集第2弾と、おたより紹介などなど、あいかわらずもりだくさんです。ご希望の方は、今すぐ72円切手を貼った返信用封筒をお送りください。折り返し直送いたします。

パソケット
〒111 東京都台東区寿1-6-7-602
☎03-3842-6499(直)

フリーグラフィッカー募集――グラフィックのできる方、イラストの描ける方、大歓迎！ とりあえずTEL下さい。

ELLE

エルフのアドベンチャーは進化する！

常に新しい事にチャレンジするエルフは、立ち止まるという事をしたくありません。昔のアドベンチャーゲームは『コマンド入力式』しかありませんでした。そして、時は流れ『コマンド選択式』が主流となり、次に来るものは………そうです『アイコン入力式』しかありません！美少女ゲームにピッタリの、このシステムを採用したエルフの新作アドベンチャー『ＥＬＬＥ』にご期待ください！

こんなにたくさんのアイコンがあるぞ！

見る・調べる
「見る・調べる」はアドベンチャーの基本です。人物や背景の、ありとあらゆる物を見る事ができます。

さわる
画面の中にさわりたい物は、たくさんあります。制作者も、ここにさわりたいだろうな…と思う所に、このアイコンをセットしました。いっぱい触ってください。

話す
御存じ「話す」です。矢印のカーソルを人物の口のあたりに持っていくと、このアイコンに変わります。

動かす
言葉通り、「動かす」です。机を動かしたり、看板を動かしたり……とにかく「動かす」です。

もむ
「もむ」はもみます。とにかくもみます。存分にもんでください。Hシーン以外でも表示される時があります。

？
このアイコンは、画面の中の人物から質問された時に、画面の中から答を探す時に表示されるアイコンです。

たたく・ける
「たたく・ける」は、あまり使用頻度の高いアイコンではありませんが、「おしおき」をしたい時や「ガラス」を割りたい時に効果的です。

開ける
「開ける」と言えば、ドアでしょう。自分の部屋のドア、女の子の部屋のドア。一言でドアと言っても色々なドアがあります。

なめる
このコマンドもHシーンで威力を発揮するはずです。なめて、なめて、なめまくってください。

取る
言葉どおりのアイコンです。画面の中にある物が取れる時に表示されるアイコンです。

押す
「押す」は画面の中にあるコンピューターのキーボードや、スイッチ、その他色々と押す事ができます。たまーに、女の子も押す事ができます。

撃つ
「撃つ」は主に、戦闘状態に入った時や相手を威嚇する時に表示されます。しかし、尋常ではない主人公の性格を考えると、とんでもない所で発砲するかもしれません。

キスする
いいムードの時に、女の子の口元や身体に矢印のカーソルを持っていくと、このアイコンになる時があります。キスをすれば、ほかの場所も過激なアイコンに変化します。

×××する
Hシーンで、もっとも威力を発揮するアイコンです。×××を×××して、×××してください。

たとえば！……下の絵の中だけで、こんなにたくさんのアイコンを使う事ができます。



まったく新しいアドベンチャーゲーム、『エル』









1．第一に、な、な、なんとこのアドベンチャーゲームは、コマンド選択式ではありません。もちろん入力式でもありません……そうです！画面をクリックして進行するアイコン入力なのです！（移動の時のみ、コマンド選択式）
美少女ゲームに、アイコン入力式がいかにマッチしているかを説明致しましょう……今までのコマンド選択式では、Hシーンの時に表示されているコマンドを選択しているだけでした……これでは気分の盛り上りにイマイチ欠けます。……しかし、アイコン入力式となりますと、見たい部分、触りたい部分に自分の手、目、＊＊＊の分身であるアイコンを持っていき、クリックできるのです……ああ、なんてHなんでしょう。
2．もちろん、アイコン方式の威力はHシーンだけでありません……通常のアドベンチャーシーンでも、十分に楽しめるように、ありとあらゆる場所を見たり、調べたりする事ができます。……かと言って、一つ一つ選んでクリックをしないとゲームが進行しない……なんて事をエルフのゲームが許すはずはありません！ほとんどが会話中心に進んでいきますので、神経質に画面のすみずみを調べる必要はまずありません。……必要がある場合には、その場面から出られなくしてありますので、『めんどう』『かったるい』という症状はまず出ないはずです。
3．しかし、自分達も楽しみながらゲームを創ってしまうエルフのスタッフとすれば、せっかく作ったメッセージをたまには読んでほしい……たとえ読まなくても、ゲームが解けるとしても……と言うわけで、一つのシーンに二箇所は登場する『なんで、こんな所が動くの!?』モードを搭載しました……つまり、ある場所をクリックすると、とんでもないアニメーションをしたり、ガラスが割れたり、花が咲いたり……色々な事が起こるようにしました。
つまり、おもちゃ箱のようアドベンチャーゲームを作りたかったのです。
4．ハッキリ言って、ストーリーには自信があります。結構シビアな内容ですが……。きっとこのエンディングを予想できる人はいないでしょう……。
それほど、大ドンデンと言うか……とにかく自信作です。
5．ＦＯＸＹ２から、エルフも400ラインとなりました。当然、このアドベンチャーでも400ラインです。しかし、何事にもチャレンジするエルフでは、背景をモノトーン調にして、故意にリアルな背景にしました。そして、キャラクターはアナログをふんだんに使い、フルカラーで表現する………このコントラストは強烈です。
6．今までのエルフのアドベンチャーは、アニメーションをあまりしませんでした……昨今は目パチ口パチだけでは、アニメーションとは言えない時代です。そこで今回のゲームでは、とにかく『大きく動かす』をモットーとしております。見てやってください。絶対に大きく動いています。
7．エルフのゲームとしては、めずらしくHシーンがとてもHです。もちろん、アイコンの威力もありますが、それに合うグラフィックを描きおこしました。また、Hシーンをゲーム全体のあらゆる所に挿入しましたので、前半は普通のアドベンチャー、後半にまとめて美少女ゲームなどと言う事はありません。バランスよく、全体にHシーンを挿入しております。
8．マウスへの対応などの操作性の向上、ハードディスクへのインストール、キャッシュディスクをふんだんに利用する……とにかく環境をよくする為の事は何でもやります……ちなみに、好評の『おまけディスク』もついています。

●PC98シリーズ/PC286/386シリーズ—6月13日発売決定
●X68シリーズ………7月中旬発売予定　●各定価7,800円
注意：このゲームをお楽しみいただくには、RAM640K以上、アナログディスプレイが必要です。

通信販売をご希望の方は…	●現金書留の場合…商品名、機種、メディアを明記の上エルフまでお送り下さい。●郵便振替の場合…郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記の上、口座番号 東京3-191196 エルフまでお申し込み下さい。
テレカプレゼント	「オリジナルテレホンカード」を、ゲームを終了させたお客様の中から抽選で300名にプレゼント致します。詳しくは製品のマニュアルをご覧ください。

elf
株式会社 エ・ル・フ
〒169 東京都新宿区北新宿1-12-5

テクノポリス6月号増刊
同人ソフト大全集 Vol. 7
平成3年6月20日発行
発行人 栃窪宏男
編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231(代)
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(直)
定価八八〇円（本体八五四円）

印刷／凸版印刷 Printed in Japan 雑誌06450-6

テクノポリス

6月号増刊

同人ソフト大全集 Vol.7

通販で入手可能なソフト全86本！

アルゴリズムを見切ったぞ!?総集編

徳間書店